



REGLAS GENERALES DE JUEGO

ALCANCE Y APLICACIÓN

El presente documento hace parte integrante de las reglas generales en todas nuestras modalidades de juego en casino, el cual será de conocimiento pleno para todos nuestros usuarios. Toda modificación realizada al mismo será adscrita y publicada en la brevedad. Toda norma legal que derogue modifique, sustituya o reglamente cualquiera de las disposiciones del presente Reglamento se considerará incorporada dentro del mismo.

BLACKJACK

El blackjack online es uno de los juegos de cartas más populares gracias a su facilidad. Aunque regla principal del blackjack es sencilla (para ganar la mano debes aproximarte a 21 más que el crupier), para ser un experto hay más cosas que tienes que conocer. A continuación, te explicamos todo lo que tienes que saber para poder disfrutar del juego al 100%.

Cada palo tiene 13 cartas. Cada carta tiene un valor numérico, como se indica a continuación:

Carta	As	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
Valor	El as puede tener dos valores diferentes: 1 u 11. Una mano que incluye un as tiene dos valores, un valor «duro» y un valor «suave», y puede elegirse el que más convenga. P.ej., si la mano contiene un as y un 7, la mano puede jugarse como un 8 duro o un 18 suave.	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10

Este juego se caracteriza porque compites individualmente contra la banca (Dealer). Aunque las reglas principales son iguales, las normas de la mesa y las apuestas complementarias pueden variar según a qué tipo de blackjack online juegues.

Seleccione el valor de sus fichas. La divisa reflejará la divisa de su cuenta. Para seleccionar un valor de ficha, haga clic en la ficha del valor que desee. Valores de ficha disponibles: 0.1, 0.5, 1, 5, 25, 100 y 250. De forma predeterminada, se selecciona la ficha con valor 5.

Existen cinco casillas de apuestas disponibles en la mesa y puede apostar en todas las que desee. Haga clic en una casilla de apuestas para colocar sus fichas en ella. Cada vez que haga clic, se colocará una ficha del valor seleccionado en la casilla. Se pueden utilizar distintos valores de ficha cambiando la selección de fichas.

Si juega varias manos, cada casilla de apuestas se tratará como una apuesta individual y cada una de sus manos jugará contra la mano del crupier de forma individual. Se mostrará una flecha encima de la mano del jugador activa.

Una vez que esté satisfecho con la selección, haga clic en el botón Deal (Repartir) para que se realice la apuesta.

Se reparten dos cartas boca abajo a cada una de las casillas de apuestas seleccionadas. También se reparten dos cartas al crupier, la primera boca abajo y la segunda boca arriba. Si alguna de sus manos suma un valor total de 21 (p.ej., un 10 y un as) se considera un «blackjack natural», la mano más alta. Su mano se marcará inmediatamente como blackjack y dejará de participar en el juego, ya que no se puede vencer.

A continuación, el dealer reparte dos cartas por jugador y dos a sí mismo. Tras esto, tienes varias opciones:

Blackjack: Una mano que suma 21 con las dos primeras cartas repartidas.

Pasarse: Una mano que supera los 21 y que, por consiguiente, pierde. Cuando un jugador «se pasa», su mano pierde de inmediato independientemente del resultado de la mano del crupier.

Doblar: (Solo las manos del jugador). Si dobla la apuesta, está apostando a que su mano puede ganar con una carta adicional. Esta opción no puede utilizarse en una mano con blackjack. Solo puede doblar la apuesta en el primer par de cartas de su mano. Al doblar, solo se dobla la apuesta original (aparece una segunda ficha) y se recibe otra carta.

Pedir: Cuando un jugador solicita añadir otra carta a su mano (en manos en las que no se tiene blackjack). Puede pedir tantas veces como lo desee hasta que se plante o se pase.

Empate: Cuando la mano del jugador y la del crupier tienen el mismo valor.

Dividir: (Solo las manos del jugador). Si tiene dos cartas del mismo valor (p.ej., dos 6, o un rey y una reina), la mano puede dividirse en dos manos distintas.

Plantarse: Cuando un jugador decide no añadir más cartas a su mano (en manos en las que no se tiene blackjack).

REGLAS DE LOS CRUPIERS Y SECCIONES DE JUEGO

1. Comprobaciones del crupier

Si la carta descubierta del crupier es un 10, el crupier comprobará si tiene blackjack. Si el crupier no tiene blackjack, la mano sigue. Si el crupier tiene blackjack y usted no, su mano pierde. En aquellos casos en los que tanto usted como el crupier tengan blackjack, se declara un empate.

Si la carta descubierta del crupier es un as y usted no tiene blackjack, se le ofrecerá un seguro. Si acepta el seguro, significa que realiza una segunda apuesta (cuyo valor es la mitad de la apuesta original) a que el crupier tiene blackjack. Si el crupier tiene blackjack, pierde su apuesta inicial, pero recibe a cambio 2 a 1 por la apuesta del seguro. Si el crupier no tiene blackjack, se pierde la apuesta del seguro y la mano se jugará de forma normal.

Si la carta descubierta del crupier es un as y usted tiene blackjack, se le ofrecerá «dinero seguro» (even money). Aceptar el dinero seguro significa que usted cree que el crupier tiene blackjack. Si acepta el dinero seguro, se le pagará 1:1 de forma inmediata doblando el importe de sus fichas, y finalizará la mano. Al aceptar el dinero seguro, sacrifica el pago normal de 3:2, independientemente de que el crupier tenga blackjack o no.

2. Juego de las manos del jugador

Para cada una de sus manos después de la comprobación del crupier, puede (si procede):

- Pedir y plantarse
- Doblar la apuesta

- Dividir

Cuando se divide una mano, cada carta forma una nueva mano y se juega por separado. El importe de la apuesta original se aplica a la segunda mano automáticamente doblando el importe de las fichas. Una mano solo puede dividirse una vez; p.ej., si la tercera carta es la misma que las dos primeras, no se puede usar para crear una tercera mano.

Nota: Si divide dos ases, solo se repartirá una carta más a cada mano.

Dos cartas que sumen un total de 21 tras dividir no es un blackjack natural (consulte «Pagos»).

Puede doblar la apuesta tras dividir un par.

Si su mano se pasa, se marcará en consecuencia y dejará de participar en el juego.

3. Juego de las manos del crupier

Una vez haya terminado de jugar sus manos, se dará la vuelta a la carta boca abajo del crupier.

Si todas sus manos se han pasado o tienen blackjack, finaliza el juego.

De lo contrario:

- Si el valor total de la mano del crupier es 16 o menos, el crupier pedirá cartas hasta que el valor sea 17 o más.
- El crupier debe plantarse en 17.

RULETA

Para jugar a la ruleta habrá que seleccionar en primer lugar las fichas por el importe que se desea jugar y hacer click en el tapete sobre las zonas donde se desean realizar las apuestas. Una vez seleccionadas las zonas donde queremos jugar, para hacer efectiva la apuesta habrá que pulsar el botón "SPIN" y dará comienzo el juego.

El tapete permite a todos los jugadores establecer sus apuestas sobre números, colores o dividendos (docenas, dobles...). Además, no tienes que realizar sólo una clase de apuestas por tirada; puedes realizar varias apuestas, y ganarás si la bola cae en cualquiera de tus números seleccionados. Una vez finalizada la ronda, se podrá continuar realizando nuevas apuestas.

Tipos de apuestas

Principalmente las apuestas se dividen en dos categorías: las apuestas internas y externas. Cada una de ellas, establece una serie de números distribuyéndose de forma distinta, tal y como explicamos a continuación.

Apuestas internas:

- Pleno: se puede apostar una ficha a cualquier número, incluidos el cero y el doble cero.
- Apuesta dividida: se puede apostar una ficha a dos números adyacentes cualesquiera colocando la ficha en la línea que los divide.
- Apuesta triple: esta apuesta abarca tres números. La ficha se coloca en la línea del límite exterior de la mesa de la ruleta, junto a la fila de tres números correspondiente.
- Apuesta de esquina: esta apuesta cubre cuatro números. La ficha se coloca en la cruz que marca la intersección de cuatro números.
- Apuesta cinco: esta apuesta cubre los siguientes números: 0, 00, 1, 2 y 3.
- Apuesta en línea: las apuestas en línea son seis números diferentes en dos filas de tres números cada una.

Apuestas externas:

- Apuesta columna: en el lado más corto de la mesa de la ruleta hay tres casillas marcadas como 2 a 1. Si se coloca alguna apuesta en cualquiera de estas casillas, se marcan los doce números que hay encima de ella (menos el 0 y 00).
- Apuesta docena: al colocar una apuesta en cualquiera de las tres casillas marcadas como 1º 12, 2º 12 o 3º 12, se marcan doce números.

- Rojo/negro, par/impar, 1-18 o 19-36: una apuesta colocada en una de las casillas del lado más largo de la mesa cubre la mitad de los números de la mesa de la ruleta (menos el 0 y 00). Cada casilla abarca 18 números.

Tabla de estadísticas

- La tabla muestra estadísticas de las tiradas anteriores.
- El resultado del número extraído en la parte superior derecha de la pantalla se sustituirá con;
- El historial de resultados de las últimas 10 tiradas (la última aparecerá en la parte superior)
- Los cuatro números más calientes (los números que han salido más veces y cuántas veces han salido)
- Los cuatro números más fríos (los números que han salido menos veces y cuántas veces han salido)
- El porcentaje de extracción de los números incluidos en las apuestas externas

Límites de apuesta del juego

Cuando abra el juego, se mostrarán los límites de mesa predeterminados (conforme a la divisa de su cuenta) en la mesa. Puede seleccionar distintos límites haciendo clic en el botón Límites de mesa en la parte inferior derecha de la pantalla. Si intenta realizar una apuesta que supera sus límites de mesa o apuesta seleccionados, o una apuesta inferior al importe mínimo de apuesta requerido, se mostrará un mensaje de advertencia en la pantalla. Para poder realizar su apuesta, deberá aumentar o reducir la apuesta o elegir un límite superior/inferior.

SLOTS

El objetivo de estos juegos es conseguir el mayor número posible de símbolos idénticos en cada tirada. Los símbolos de cada una de las series giran aleatoriamente con cada tirada hasta que concluye el movimiento para determinar las combinaciones ganadoras.

Las máquinas de azar son juegos en el que, a cambio del precio de la partida, se concede al usuario un tiempo de uso con el objetivo de obtener una combinación de signos o representaciones gráficas que, de conformidad con las reglas particulares del juego, resulte agraciada con un determinado premio.

Los juegos de máquinas de azar más frecuentes y comunes son las slots o máquinas tragaperras. Los slots también varían mucho según su configuración pudiendo ser desde 3 rodillos (conocidas slots o tragaperras de bar) hasta un gran número de rodillos, siendo más frecuente las slots de 5 rodillos. Al mismo tiempo, según sus características, varían mucho unas de otras a la hora de resolver la partida según el número de líneas (combinaciones de símbolos posibles), herramientas adicionales de azar incluidas, volatilidad...

Como se juega.

Antes de iniciar una sesión de juego de máquinas de azar, el usuario deberá configurar el límite máximo de pérdida que estará dispuesto a jugar y el límite máximo de tiempo. Además, tendrá que indicar cada cuantos minutos se le recordará el tiempo de sesión.

Una vez que el usuario esté en la sesión de juego podrá jugar todas las partidas que estime oportunas sin exceder los límites configurados al inicio de la sesión.

En cada partida se deberá determinar la cantidad a apostar y, una vez hecho esto, deberá presionar el botón spin o jugar (también puede aparecer definido con otra definición o símbolo). Tras una combinación aleatoria se mostrará un resultado, en el que el usuario puede ser premiado, o no. Además, atendiendo a las reglas particulares de cada juego (siempre estarán publicadas en el área de información de este), podrá aplicarse alguna otra opción aleatoria de ganancia como botes progresivos o jackpots, bonus, wild, multiplicadores, freespins, doble o nada, etc. El juego, mostrará en todo momento las normas particulares, en las que se reflejan las posibles combinaciones ganadoras.

El usuario podrá activar el juego, igualmente, de forma automática, en el que la partida se iniciará cuando configure los detalles de juego automático, pudiendo abandonarse este modo en cualquier momento y no pudiendo superar las partidas automáticas el número de 100.

En todo momento se mostrará el saldo disponible, el total de importe apostado y el acumulado de importe en premios recibido. Además, siempre será visible la hora en la que el usuario está jugando. Al cierre de la sesión se le mostrará un sumario de la misma mostrándole un resumen de su actividad y ganancias. Asimismo, esta actividad siempre será visible en el histórico.

Límites de apuesta

Tanto los límites de apuesta máximo como mínimo varía según el juego, esta información estará explicada en los detalles de cada juego.

Conceptos

Partida: también se puede denominar spin, tirada, juego...; se entiende como cada activación, con coste para el usuario, del sistema de determinación de una combinación de signos o representaciones gráficas, incluidas, en su caso, las evoluciones metamórficas derivadas de aquélla. La partida finalizará con la determinación del resultado y en su caso la asignación del premio preestablecido.

Sesión: Conjunto de partidas que son realizadas por el participante, ya sea en una o varios juegos de máquinas de azar, durante un período de tiempo delimitado por cada una de las conexiones al juego desde el portal web de RUSHBET.

Bote Progresivo: También se denomina Jackpot; se entiende como el premio acumulado que RUSHBET conforma a partir de cantidades obtenidas de las participaciones de los usuarios.

Información adicional

- **Bonus:** se obtiene cuando consigues combinar 3 símbolos de bonus. En algunos juegos de Slots al alinear esos 3 símbolos se dará la oportunidad de realizar un mini-juego, mientras que en otros recibirás un número gratis de tiradas.
- **Wild:** es un símbolo que cambia el resto de los símbolos en función de incrementar las posibilidades de ganar.
- **Multiplier:** bonus de ingreso que multiplica tus ganancias con el número indicado.
- **Free Spin:** una tirada gratis la cual se juega automáticamente a continuación de la última tirada pagada.

Política de desconexión

Los problemas de conexión a internet pueden acusar desconexiones. Los juegos de slots de RUSBETH están diseñados para proteger al jugador de pérdidas injustificables; al mismo que tiempo que elimina la posibilidad de desconexión intencional y abuso del sistema.

BACCARAT

En RUSHBET actualmente contamos con un solo juego de Baccarat llamado First Person Baccarat y este se juega con ocho barajas normales de 52 cartas. Los valores son los siguientes:

El as es la carta más baja y vale 1 punto.

Las cartas del 2 al 9 valen su valor nominal.

Los 10 y las figuras (jotas, reinas y reyes) valen 0.

Las cartas se queman después de barajarlas. Al inicio de un nuevo zapato, se saca una carta boca arriba. El número de cartas depende del valor de la primera carta sacada. En este proceso de quema de cartas, los 10 y las cartas con figura tendrán un valor de 10 y resultará en una quema de 10 cartas. Las cartas se queman cuando se colocan en el contenedor de cartas quemadas.

En el Bacará solo es relevante el valor numérico de cada carta, el palo (corazones, picas, tréboles o diamantes) no tiene importancia.

Antes de cada reparto, debes apostar por la mano que más se aproxime a 9 de entre la del jugador (Player) y la banca (Banker). También tendrá ocasión de apostar que la partida terminará en un empate (Tie), lo cual sucede cuando tanto el jugador como la banca obtienen una mano con el mismo valor.

Se reparten dos cartas al jugador y a la banca.

En Bacará se reparten dos manos: una para el jugador y una para la banca.

Si el jugador y la banca tienen una mano del mismo valor, la partida acaba en empate. El que haya apostado empate gana y las apuestas por el jugador o la banca se devuelven.

El valor de la mano se calcula eliminando el dígito de las decenas si suma 10 o más. Por ejemplo, una mano con un 7 y un 9 solo valdrá 6 en Baccarat (porque $16-10 = 6$). De forma similar, una figura más un 9 valdrá 9.

Si el valor de las cartas de la mano inicial de dos cartas del jugador o de la banca es 8 o 9 (un 8 o 9 "natural"), no se repartirán más cartas a ninguna mano.

Si el valor de las cartas de la mano de dos cartas del jugador o de la banca está comprendido entre 0 y 7, se consulta la "Regla de las tres cartas" para determinar si se reparte una tercera carta a una de las manos o a las dos. El jugador siempre actúa en primer lugar.

Mano del jugador

Las dos primeras cartas del jugador	
0-1-2-3-4-5	El jugador saca una tercera carta
6-7	El jugador se planta
8-9 (un "natural")	No se reparte una tercera a ninguna mano

Mano de la banca

Las dos primeras cartas de la banca	Valor de la tercera carta sacada por el jugador										
	No hay tercera carta	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	P	S
4	S	P	P	S	S	S	S	S	S	P	P
5	S	P	P	P	P	S	S	S	S	P	P
6	P	P	P	P	P	P	P	S	S	P	P
7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
8	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
9	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

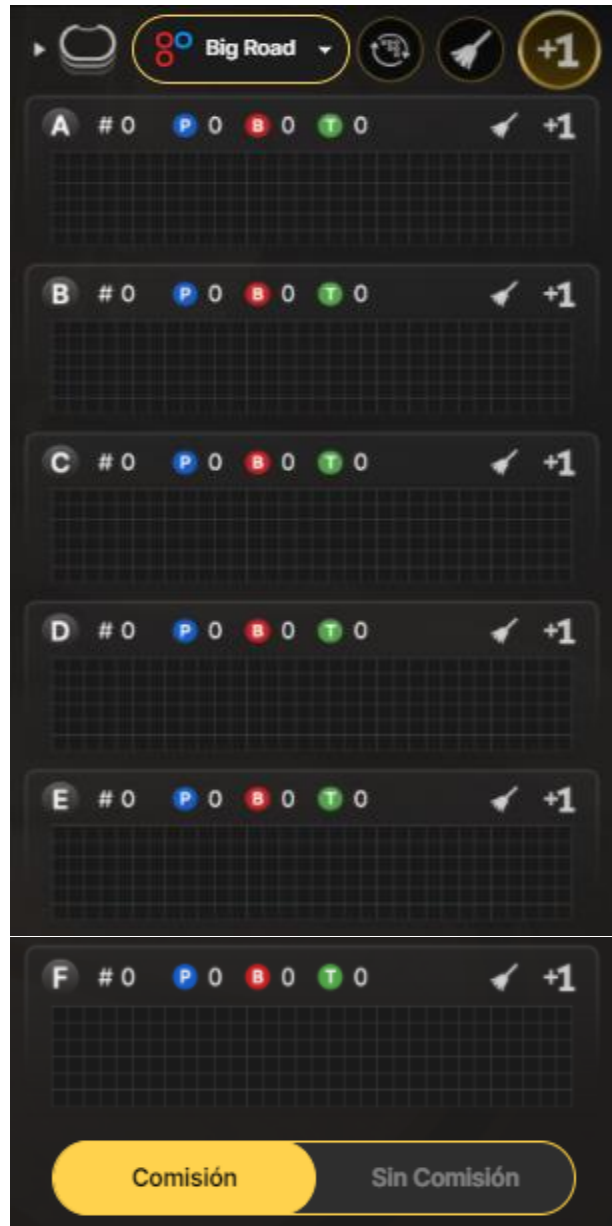
S - Saca; P - Se planta

Si el jugador se planta con un 6 o 7, la banca pedirá carta si su mano suma 3, 4 o 5 o se deberá plantarse si suma 6.

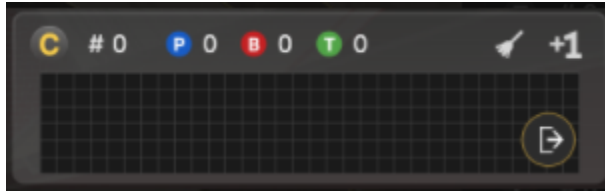
Aquel participante cuya mano se acerque más al 9 ganará la partida.

First Person Baccart se juega en el salón del Bacará. Una vez que has entrado en la sala, se abre un panel de juego múltiple en tu pantalla.

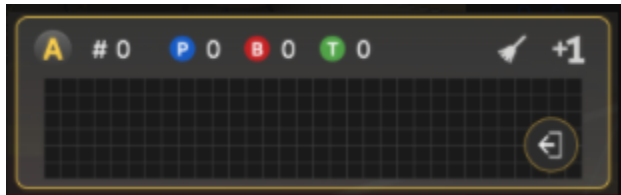
Para empezar a jugar enseguida, elige el zapato de Bacará con el que quieres jugar. Cambia a Bacará sin comisión con un simple clic/toque de botón.



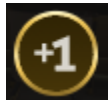
Únete a la mesa directamente haciendo clic en la mesa o desde el panel de juego múltiple simplemente haciendo clic/tocando el icono de unión en la mesa a la que te gustaría unirte. La mesa elegida será resaltada.



Para salir de la mesa, haz clic/toca el icono de salir de la mesa.



Puedes construir y observar las tendencias primero y tener un número de manos libres. Simplemente haz clic/toca el botón "+1" en el panel de multijugador para que se repartan las cartas gratuitas boca abajo, ya sea para una mesa en particular o para todas las mesas a la vez. O usa el botón "+1" mientras juegas en la mesa para hacer crecer rutas hacia esa mesa en particular.



Después de que se haya repartido un cierto número de manos, el límite máximo de apuesta para las diferentes apuestas laterales disminuir.

Ordena las mesas fácilmente por la racha más larga del camino elegido. Después de que una ronda de juego termine o se repartan las manos libres, el botón de clasificación se resaltará para notificar que las mesas pueden ser clasificadas de nuevo.



Baraja el zapato en cualquier momento para limpiar cualquier patrón en tu mesa o en todas las mesas a la vez en el panel de jugadas múltiples o mientras se juega en la mesa.



Después de pulsar/tocar este botón, todos los caminos serán despejados, y las cartas serán barajadas.

Para volver al juego más rápido, puedes omitir la animación de barajar. Simplemente haz clic/toca el botón OMITIR.

Apuestas adicionales

Apuesta adicional	Descripción
P Pair	Paga si las dos primeras cartas que se reparten al jugador forman una pareja.
8 Pair	Paga si las dos primeras cartas que se reparten a la banca forman una pareja.
Perfect Pair	Paga 25:1 si las dos primeras cartas que se reparten al jugador o a la banca son dos cartas idénticas (tanto el valor como el palo). Paga 200:1 si las dos primeras cartas que se reparten al jugador y a la banca son dos cartas idénticas (tanto el valor como el palo).
Either Pair	Paga si las dos primeras cartas que se reparten al jugador o a la banca tienen el mismo valor.
Super 6*	Paga 15:1 si el banco gana con puntuación de 6. Por favor haga su apuesta principal (Jugador/Banca/Empate) primero para poder hacer la apuesta extra.
P Bonus	Paga cuando el jugador gana la partida con un 8 o 9 natural o por al menos cuatro puntos.
B Bonus	Paga cuando la banca gana la partida con un 8 o 9 natural o por al menos cuatro puntos.

CASINO EN VIVO

¡Cuando juegues a Live Casino online en te sentirás como si estuvieras en el casino de verdad! Con una selección cada vez más extensa de los juegos de mesa favoritos de siempre y los crupieres en vivo más profesionales que puedas encontrar. Live Casino online en RUSHBET.CO es el siguiente nivel de los juegos de casino online. Live Casino es una opción tan popular entre los jugadores de todos los niveles y grado de experiencia que continuamente añadimos nuevas mesas de juego a nuestra ya amplia variedad en el lobby de Live Casino. Hay un juego clásico para cada estado de ánimo. Elige entre una gran variedad de juegos de cartas, como Blackjack en vivo, Live Baccarat, Casino Hold'em, Three Card Poker y Caribbean Stud Poker; ofrecemos a nuestros jugadores una enorme selección de mesas para cada juego, ¡así que la gama siempre es amplia y variada! Gracias a la tecnología más innovadora, todas las salas de ruletas del Live Casino de RUSHBET.CO proporcionan una experiencia visual perfecta. Elige entre tres vistas diferentes a medida que juegas, incluida la vista envolvente, la vista en 3D y la vista clásica. Escoge tu apuesta mínima y elige la mesa de Ruleta en vivo que prefieras. American Roulette o French Roulette: ¡la versión es lo de menos! Siéntate con uno de nuestros crupieres en vivo y apuesta por tus números de la suerte.

RULETA

En tienes hasta 8 ruletas en directo, pudiendo jugar a la que más te guste. A continuación, te queremos ayudar a elegir contándote un poco de cada una de ellas.

Ruleta Relámpago.

(Ruleta Relámpago) es un emocionante juego con una experiencia de ruleta electrizante. En cada ronda de juego de uno a cinco "números Relámpago" son alcanzados al azar por un relámpago, permitiéndote ganar de 50x hasta 500x (49:1 - a 499:1). El objetivo de la es predecir el número donde la bola va a caer realizando una apuesta o más que cubran ese número en particular. La ruleta contiene los números del 1 al 36 además de un 0 (cero). Después que haya acabado el tiempo, uno o más "números de la suerte" con "pagos de suerte" se eligen al azar y la bola gira dentro de la ruleta. La bola eventualmente caerá en una de las casillas numeradas de la ruleta. El jugador ganará si realiza una apuesta que cubra ese número ganador en particular. Si el número ganador está dentro de los "números de la suerte" seleccionados al azar y está cubierto por la apuesta del jugador en una Apuesta Única, el jugador recibe el "Pago de la suerte"

Instant Roulette.

(Ruleta instantánea) es el juego de ruleta en directo más rápido del mundo, se juega con 12 ruletas individuales y sincronizadas de forma automática y con un tiempo de apuestas ilimitado para que pueda jugar a su propio ritmo. Las 12 ruletas numeradas giran casi de forma constante. Las bolas caen una tras otra en las diferentes ruletas tras una breve pausa, después de la caída de la bola en la ruleta anterior. El objetivo de la ruleta (Roulette) es predecir el número en el que va a caer la bola y hacer una o más apuestas a ese número en particular.

Cada ruleta incluye los números del 1 al 36, además de un 0 (cero). Las ruletas resaltadas son las más cercanas a la próxima caída de bola. Puede haber 2 o 3 ruletas activas al mismo tiempo. Después de haber realizado tus apuestas, simplemente haz clic/toca en el botón JUGAR para comenzar la ronda de juego. La ruleta más cercana a la próxima caída de la bola se selecciona automáticamente como la ruleta en la que está apostando para esta ronda de juego. Una vez aceptadas las apuestas, la cámara se acercará a la ruleta seleccionada. La bola terminará cayendo en una de las casillas numeradas de la ruleta. El jugador gana cada vez que el número apostado sea el número ganador. Después de que se termine su ronda de juego, realice nuevas apuestas o simplemente haga clic/toque en el botón REAPOSTAR para repetir sus apuestas y jugar de nuevo.

Auto- Roulette

El objetivo de la ruleta es predecir el número en el que va a caer la bola y hacer una o más apuestas a ese número en particular. La Ruleta Europea contiene los números del 1 al 36 además de un 0 (cero). Una vez agotado el tiempo de apuestas, se hace girar la bola dentro de la ruleta. La bola terminará cayendo en una de las casillas numeradas de la ruleta. El jugador ganará cada vez que el número apostado sea el número ganador.

Ruleta Americana

El objetivo de la Ruleta Americana es predecir el número en el que va a caer la bola y hacer una o más apuestas a ese número en particular. La Ruleta Americana contiene los números del 1 al 36 además de un 0 (cero) y un cero doble (00). Una vez agotado el tiempo de apuestas, se hace girar la bola dentro de la ruleta. La bola terminará cayendo en una de las casillas numeradas de la ruleta. El jugador ganará cada vez que el número apostado sea el número ganador.

Ruleta francesa

El objetivo de la Ruleta francesa (French Roulette) es predecir el número en el que va a caer la bola y hacer una o más apuestas a ese número en particular. La Ruleta francesa contiene los números del 1 al 36 además de un 0 (cero). Una vez agotado el tiempo de apuestas, se hace girar la bola dentro de la ruleta. La bola terminará cayendo en una de las casillas numeradas de la ruleta. El jugador ganará cada vez que el número apostado sea el número ganador.

Double Ball Roulette

El objetivo de Double Ball Roulette consiste en predecir el número o números en los que dos bolas se detendrán. La ruleta contiene los números del 1 al 36 además de un 0 (cero). Una vez transcurrido el tiempo asignado para apostar, un dispositivo lanza dos bolas. Las bolas se mueven en la misma dirección y a la misma velocidad, pero siempre una sigue a la otra. Las bolas terminarán cayendo en la misma o en diferentes casillas numeradas de la ruleta. Las bolas pueden caer en la misma casilla o en diferentes casillas.

¿Qué apuestas puedes hacer?

- **Pleno:** Apuesta a cualquier número individual.
- **Dividida:** Apuesta a dos números adyacentes, colocando la ficha en la línea que los divide.
- **Transversal:** Apuesta a tres números, colocando la ficha junto a la fila de los tres números elegidos.
- **Esquina:** Apuesta a cuatro números, colocando la ficha en la intersección de los cuatro números.
- **Seisena:** Apuesta a seis números adyacentes, colocando la ficha en dos filas de tres números.
- **Columna:** Apuesta a doce números adyacentes, colocando la ficha en una de las casillas marcadas con "2 a 1".
- **Docena:** Apuesta a doce números colocando la ficha en cualquiera de las casillas marcadas como 1º, 2º o 3º docena.
- **Rojo/negro, par/impar, 1-18/19-36:** Apuesta una ficha a alguna de estas tres combinaciones, abarcando 18 números.

BLACK JACK

El objetivo de Blackjack es conseguir una suma de valores mayor que la del Presentador de la partida, pero sin pasarse de 21. La mejor mano es Blackjack - cuando el valor de las dos primeras cartas es exactamente 21. En esta modalidad se compite contra el Presentador de la partida y no contra otros jugadores.

- Se juega con 8 barajas.
- El Presentador de la partida siempre se planta en 17.
- Puedes doblar al recibir las dos cartas iniciales.
- No se permite doblar tras dividir.
- Puedes dividir las cartas iniciales del mismo valor.
- Solo puedes dividir una vez por mano.
- Una carta repartida por cada As dividido.
- Puedes adquirir un seguro si al Presentador de la partida le toca un As.
- El Blackjack se paga 3 a 2.
- El seguro paga 2 a 1.
- La partida acaba en empate cuando las manos suman lo mismo.

Las partidas están presentadas por un Presentador de la partida y permiten hasta un máximo de 7 jugadores sentados en la mesa de Blackjack

Se juega con 8 barajas normales de 52 cartas. Los valores en el Blackjack son los siguientes:

- Las cartas del 2 al 10 valen su valor nominal.
- Las figuras (Jotas, Reinas y Reyes) valen 10.
- Los Ases valen 1 u 11, en función de lo que sea más favorable para la mano. Cabe recalcar que una mano "blanda" contiene un As que vale 11.

Una vez transcurrido el tiempo de apuestas, el Presentador de la partida reparte una carta descubierta a cada jugador. El jugador que se encuentra a la izquierda del Presentador de la partida es el primero en recibir carta, y el reparto continúa en el sentido de las agujas del reloj. El Presentador de la partida es el último en recibir carta. Seguidamente, el Presentador de la partida reparte a una segunda carta cara arriba a cada jugador, pero la segunda carta del Presentador de la partida se reparte boca abajo. El valor de tu mano inicial aparece mostrado junto a las cartas.

Blackjack

Si el valor de las dos primeras cartas de tu mano inicial es 21, ¡tienes un Blackjack!

Seguro

Si la carta mostrada por el Presentador de la partida es un As, tienes la posibilidad de adquirir un seguro para minimizar los riesgos en el caso de que el Presentador de la partida tenga un Blackjack (aunque el jugador tenga también un Blackjack). El seguro equivale a la mitad de tu apuesta principal, y la apuesta segura se realiza por separado con respecto a la apuesta de tu mano. El Presentador de la partida, entonces, mira el valor de su carta oculta para comprobar si tiene un Blackjack. Si el Presentador de la partida no tiene un Blackjack, la partida continúa. Si, en cambio, el Presentador de la partida tiene un Blackjack y el jugador no, la mano del Presentador de la partida resultará vencedora. Si tanto el jugador como el Presentador de la partida tienen un Blackjack, la partida acabará en empate y te será devuelta tu apuesta. Ten en cuenta que si la carta mostrada por el Presentador de la partida es un 10 o una carta descubierta, no dispondrás de la opción de adquirir un seguro y el Presentador de la partida no mirará su carta oculta para comprobar si tiene un Blackjack.

Doblar, Pedir o Plantarse

Si el Presentador de la partida no tiene un Blackjack al comprobar sus dos cartas iniciales, los jugadores tienen la posibilidad de mejorar el valor de sus manos una vez les llega su turno. Para ello, el Presentador de la partida se va moviendo en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa ofreciéndose a repartir cartas adicionales a las manos de los jugadores. Si el valor de tu mano inicial no es 21, puedes decidir Doblar. Si lo haces, doblarás tu apuesta y solo se repartirá una carta adicional a tu mano. Alternativamente, puedes decidir pedir para recibir una carta adicional para agregar al valor de tu mano. Puedes pedir cartas en más de una ocasión y plantarte una vez que estés satisfecho con el valor de tu mano.

Dividir

Si tu mano inicial es una pareja de cartas del mismo valor, puedes optar por dividir la pareja en dos manos independientes, cada una con una apuesta idéntica a la principal. Después que la segunda carta sea repartida a ambas de tus manos, puedes mejorar el valor de estas cartas para decidir Pedir. Nuevamente, puedes optar por plantarse cuando estés satisfecho con el valor de tus dos manos. No obstante, si divides una pareja de Ases, cada mano recibirá una sola carta adicional y no tendrás la posibilidad de pedir más cartas.

Resultado

Si la suma de tu mano supera 21, te habrás pasado y perderás la apuesta de esa mano. Cuando todos los jugadores agotan sus turnos, el Presentador de la partida revela el valor de su carta oculta. El Presentador de la partida debe pedir si su mano es igual o inferior a 16 y plantarse si su mano es igual o superior a 17. (Recuerda que una mano "blanda" contiene un As que vale 11)

El jugador ganará si el valor de su mano final se acerca a 21 más que la del Presentador de la partida o si este se pasa. Si el valor de tu mano es igual que la del Presentador de la partida, la partida acabará en empate y te será devuelta tu apuesta. Blackjack solo es posible usando las dos cartas de las dos cartas repartidas inicialmente. Una mano de 21 resultante de un par dividido no se considera Blackjack. Por lo tanto, el Blackjack superará cualquier mano de 21 resultante de un par dividido.

BACCARAT

DRAGON TIGER

Tigre Dragón es un juego muy fácil y emocionante. El objetivo del juego es adivinar si el Dragón o el Tigre va a sacar la carta más alta, por lo tanto, ganando. El jugador también puede apostar si las cartas de Dragón y Tigre repartidas van a ser del mismo valor, por lo tanto, empatando.

Reglas de juego

El objetivo del Tigre Dragón es predecir cuál de las manos - la del Dragón o la del Tigre - va a ganar o si va a ser un Empate.

- Las cartas se reparten desde un zapato con ocho barajas (se excluyen los Comodines)
- El jugador hace una apuesta al Dragón, o al Tigre, o Empate, o Empate de Palos.
- El crupier le reparte una sola carta boca arriba al Dragón y al Tigre
- El valor de las cartas, desde la más baja a la más alta, son los siguientes: el As con valor 1 es la carta más baja seguida por el 3 y así sucesivamente, y el Rey es la más alta (A-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K)
- Si las cartas para el Dragón y el Tigre son iguales tanto en valor como en palo, se trata de un Empate de Palos, la mitad de su apuesta principal (la apuesta del Dragón/Tigre) se devuelve y gana el pago de 50:1
- La carta más alta gana y paga su valor doble 1:1
- En el caso de un Empate, la mitad de su apuesta principal (la apuesta del Dragón/Tigre) se devuelve y gana el pago de 11:1

NO COMMISSION BACCARAT

El objetivo de No Commission Baccarat es predecir la mano que ganará con el valor más cercano a 9.

Reglas de juego

El juego lo presenta un Presentador de la partida y se juega con ocho barajas normales de 52 cartas. Los valores son los siguientes:

- El As es la carta más baja y vale 1 punto.
- Las cartas del 2 al 9 valen su valor nominal.
- Los 10 y las figuras (Jotas, Reinas y Reyes) valen 0.

En el Bacará solo es relevante el valor numérico de cada carta, el palo (corazones, picas, tréboles o diamantes) no tiene importancia.

Antes de cada reparto, debes apostar por la mano que más se aproxime a 9 de entre la del Jugador (Player) y la Banca (Banker). También tendrás ocasión de apostar que la partida terminará en un Empate (Tie), lo cual sucede cuando tanto el Jugador como la Banca obtienen una mano con el mismo valor.

El Presentador de la partida comienza repartiendo dos cartas al Jugador y dos a la Banca.

En Bacará se reparten dos manos: una para el Jugador y una para la Banca.

Si el Jugador y la Banca tienen una mano del mismo valor, la partida acaba en Empate. Quien haya apostado Empate gana y las apuestas por el Jugador o la Banca se devuelven.

El valor de la mano se calcula eliminando el dígito de las decenas si suma 10 o más. Por ejemplo, una mano con un 7 y un 9 solo valdrá 6 en Bacará ($16 - 10 = 6$). De forma similar, una figura más un 9 valdrá 9.

Si el valor de las cartas de la mano inicial de dos cartas del Jugador o de la Banca es 8 o 9 (un 8 o 9 "natural"), no se repartirán más cartas a ninguna mano.

Si el valor de las cartas de la mano de dos cartas del Jugador o de la Banca está comprendido entre 0 y 7, se consulta la "Regla de las tres cartas" para determinar si se reparte una tercer carta a una de las manos o a las dos. El Jugador siempre actúa en primer lugar.

