

Características del Juego
Multi-hand Classic Blackjack Gold Series

La finalidad del presente documento es la de facilitar una descripción detallada de la información específica del juego según exige la Comisión Nacional de Juego.

Apartado 1



Reglas específicas del juego

Ficha técnica: 3.1.1

Al Multi-hand Classic Blackjack Gold Series se juega con seis Barajas francesas de 52 cartas que se barajan antes de cada partida.

El objetivo del juego es el de superar la mano del crupier mediante una mano más alta que no exceda los 21, o cuando la mano del crupier se haya pasado.

En este juego:

1. El jugador puede apostar a un máximo de cinco manos por partida.
2. Si las dos primeras cartas tienen el mismo valor o denominación se puede jugarlos por separado.
3. Se permite doblar solo si las dos primeras cartas suman 9, 10 u 11.
4. Se podrá doblar después de dividir.
5. Se podrá asegurar.
6. No se permite rendirse.
7. El crupier se planta con 17.

Reglas generales

1. El jugador puede apostar a un máximo de cinco manos por partida, y jugar cada uno por separado.
2. Las dos cartas del Crupier son repartidas una visible y otra boca abajo.

3. El Blackjack es la mano más alta y se planta automáticamente.
4. No hay otra mano más alta al Blackjack, que solamente podrá igualarse.
5. Todas las figuras contarán como 10.
6. Los Ases pueden valer 1 u 11.
7. Usted y el Crupier podrán pedir hasta 9 cartas adicionales para componer una mano de 11 naipes, siempre que el valor de la mano no supere los 21.
8. Si una mano no supera el valor de 21 tras haber recibido las 11 cartas, la mano se planta automáticamente.
9. El crupier se planta con 17.
10. Estos fallos anulan todos los juegos y pagos.

Reglas sobre apuestas y retribuciones

1. Si el crupier tiene una mano que supera el valor de 21 y usted tiene una mano con 21 o de valor inferior, entonces la mano del crupier se habrá pasado. Su mano ganará automáticamente.
2. Si las primeras dos cartas que le hayan repartido fueran un As y una carta por valor de 10, tendrá Blackjack. Automáticamente se planta.
3. El Blackjack ofrece una probabilidad de éxito de 3 a 2 sobre su apuesta ordinaria.
4. Si tanto la mano del crupier como su mano son de Blackjack, se produce un empate. Se le devolverá el importe de su apuesta ordinaria.
5. Si tanto la mano del crupier como la suya tuvieran el mismo valor, entonces las manos empatarían. Se le devolverá el importe de su apuesta ordinaria.

Reglas sobre la separación de cartas:

1. Se podrá separar dos cartas de la misma denominación o valor.
2. Este tipo de apuesta realizada en su segunda mano es equivalente al importe de su apuesta ordinaria.
3. Si separa un par de Ases y a continuación, le toca un 10, no significa que tenga Blackjack, aunque el valor sea 21. Esta regla también se aplica para separar pares de cartas con un valor de 10 y sacando un As.
4. Se puede separar cartas una vez por partida como máximo.

Reglas para doblar:

1. La apuesta de doblar es equivalente al importe de su apuesta ordinaria.
2. Se permite doblar solo si las dos primeras cartas suman 9, 10 u 11.
3. Podrá doblar tras una división.
4. Cuando doble, se le repartirá otro naipe y su mano se plantará automáticamente.

Reglas del seguro:

1. Podrá asegurarse.
2. La apuesta de seguro es equivalente a la mitad de su apuesta ordinaria.
3. Las ganancias o pérdidas de esta apuesta son independientes de su apuesta ordinaria.
4. Este tipo de apuesta solamente cubre su mano original. No cubrirá segundas manos divididas o una doblada.
5. Si el crupier no contara con Blackjack, se eliminará el seguro de la mesa. El coste del seguro se deducirá de su saldo de créditos y continuará la partida.
6. Si el crupier cuenta con el Blackjack, la retribución del seguro será de 2 a 1.

Todas las cifras muestran la retribución de las probabilidades para cada mano.

Combinación de manos	Probabilidades de éxito
Blackjack	3:2
Ordinaria	1:1
Con Seguro	2:1

Ejemplo

1. Blackjack

Apuesta 20 créditos y comienza la partida. Se le reparten cartas:



Los naipes mostrados completan una mano de Blackjack. Se reparte al crupier:



Usted gana con un Blackjack. La probabilidad de éxito en un Blackjack es de 3 a 2. Así pues, la retribución que recibirá son los 20 créditos de la apuesta x 2,5 = 50 créditos.

Fórmula de ganancia	
Probabilidades de éxito	3:2
Descripción de la ganancia	Una vez y media el importe de la apuesta ordinaria, más la apuesta ordinaria. Esa proporción se calcula de las probabilidades dividiendo 3 entre 2.
Importe de la apuesta	20 créditos
Cálculo	$3 / 2 = 1,5 \times 20$ créditos de apuesta ordinaria = 30 créditos ganados + 20 de la apuesta ordinaria = 50 créditos

2. Ordinaria

Apuesta 10 créditos y comienza la partida. Se le reparten cartas:



El valor de su mano es 17 y se planta. Se reparte al crupier:



El crupier pide carta y se le reparte:



El valor de la mano del crupier es 24 y se ha pasado, con lo cual gana su mano.

La probabilidad de éxito en un Blackjack normal es de 1 a 1. Así pues, la retribución que recibirá son los 10 créditos de la apuesta x 2 = 20 créditos.

Fórmula de ganancia	
Probabilidades de éxito	1:1
Descripción de la ganancia	Una vez el importe de la apuesta ordinaria, más la apuesta ordinaria. Ese 1 se calcula de las probabilidades dividiendo 1 entre 1.
Importe de la apuesta	10 créditos
Cálculo	$1 / 1 = 1 \times 10$ créditos de apuesta ordinaria = 10 créditos ganados + 10 de la apuesta ordinaria = 20 créditos

3. Con Seguro

Apuesta 10 créditos y comienza la partida. Se le reparten cartas:



Se reparte al crupier:



Usted contrata el Seguro frente al riesgo de que el crupier saque un Blackjack. Esta apuesta de seguro le cuesta la mitad del importe de su apuesta ordinaria, lo que supone 5 créditos.

El crupier pide carta y se le reparte:



Finalmente, el crupier ganó con un Blackjack.

La probabilidad de éxito en un seguro es de 2 a 1. Así pues, la retribución que recibirá son los 5 créditos de la apuesta de Seguro x 3 = 15 créditos. Perderá el importe de su apuesta ordinaria.

Fórmula de ganancia	
Probabilidades de éxito	2:1
Descripción de la ganancia	Dos veces el importe de la apuesta de seguro, más la apuesta de seguro. Ese 2 se calcula de las probabilidades dividiendo 2 entre 1.
Importe de la apuesta	5 créditos
Cálculo	$2 / 1 = 2 \times 5$ créditos de apuesta de seguro = 10 créditos ganados +5 de la apuesta de seguro = 15 créditos

Porcentaje de rentabilidad al jugador (RTP%, por sus siglas en inglés)

Ficha técnica: 3.1.2

Porcentaje de retorno:

99.32%

Dónde consultarlo:

En el sitio web del casino del operador, se especificarán todos los juegos de casino disponibles. Cuando un jugador selecciona un juego, se mostrarán el nombre del juego, el gráfico de marketing y una breve descripción. Al seleccionar Reglas del juego, se abrirá el contenido de ayuda. El PRJ se mostrará al final.

Cálculo:

El porcentaje teórico de retorno se calcula evaluando cada posible ruta del juego y determinando la probabilidad de cada resultado de forma programada, suponiendo que se utiliza la estrategia óptima. La probabilidad de obtener cada resultado se multiplica posteriormente por el pago esperado de dicho resultado; el total obtenido corresponde al porcentaje de retorno del juego.

Unidad mínima de participación

Especificaciones técnicas: 3.1.5

Apuesta mínima: 100 céntimos

Unidad máxima de participación*Especificaciones técnicas: 3.12.4*

Apuesta máxima: 20.000 céntimos

Premio máximo*Especificaciones técnicas: 3.4.21*

Pago máximo: 800.000 céntimos

Error de funcionamiento, suspensión/aplazamiento o cancelación de partidas

En caso de que se interrumpa la partida debido a un error de funcionamiento provocado por cualquier motivo, se reembolsarán todas las apuestas en juego si el jugador (por el motivo que sea) sigue en la partida en el momento en que se produce la interrupción imprevista.

Los errores de funcionamiento anularán todas las jugadas y pagos. Así, ni el operador ni el jugador saldrán perjudicados en este contexto.

Si se produce una desconexión y la partida se queda incompleta, se le devolverá al jugador la partida en el estado en el que estaba para que la complete cuando vuelva a iniciar sesión.

Grado de cumplimiento

De acuerdo con la normativa vigente, consideramos que actualmente no hay ninguna función en nuestro desarrollo que tenga que declararse no conforme.

Apartado 2

Atlantic City Blackjack Gold – De aplicación únicamente a documentos sobre las características del Blackjack

Controles del Blackjack

Ficha técnica: 3.12.1

Controles del juego:

Pulse una ficha en la zona de Selección de fichas para elegir el tamaño de la que quiere apostar. Puede ver fichas de otros tamaños pulsando las flechas.



Reapostar

Si desea apostar el mismo número de fichas que en la partida anterior, pulse **Reapostar**. Las fichas se colocarán sobre la mesa.



Borrar Apuestas

Para eliminar todas las apuestas de la mesa, pulse **Borrar Apuesta**. Las apuestas se borrarán de la mesa.



Repartir

Se le repartirá una mano de dos cartas. El crupier recibe dos naipes, uno descubierto y uno cubierto.

Método abreviado = **Enter**



Pedir

Cuando tenga una mano inferior al valor de 21 y desee otro naipe, pulse **Pedir** para recibir otra carta. El crupier le dará otra carta de la baraja.

Método abreviado = **H**



Plantarse

Cuando crea que tiene una mano que puede ganar al Crupier, pulse **Plantarse** para concluir la jugada de la mano en curso. Ya no recibirá más naipes.

Método abreviado = **S**



Dividir

Cuando se le repartan dos cartas de la misma denominación o valor, pulse **Dividir** si desea dividir su mano actual en dos manos independientes y haga la apuesta igual a su apuesta ordinaria en la segunda mano. Cada mano recibirá una nueva carta. Se podrá dividir un máximo de tres veces por partida, lo que equivale a cuatro manos.

Esta regla excluye los Ases. Cuando divida una pareja de Ases, cada As recibe un naipe y la mano se planta automáticamente. Toda mano dividida se completará antes de que el Crupier juegue su mano.

Método abreviado = **P**



Doblar

Cuando piense que tiene una mano que puede ganar a la del crupier con la próxima carta, pulse **Doblar** para hacer una apuesta adicional igual a su apuesta ordinaria en la mesa. Se le repartirá una carta y su mano se plantará automáticamente.

Solamente podrá doblar las dos primeras cartas.

Método abreviado = **D**



Contratar Seguro

Cuando la carta descubierta del crupier fuera un As, pulse **Sí** para realizar una apuesta de seguro igual a la mitad de su apuesta ordinaria sobre la mesa. Usted contrata el Seguro frente al riesgo de que el crupier saque un Blackjack.

Método abreviado = **Y**



Seguro no

Cuando la carta descubierta del crupier fuera un As y se le ofrezca el seguro, pulse **No** para no aceptar el seguro.

Método abreviado = **N**



Rendición

Cuando estime que su mano es una mano perdedora, pulse **Rendición** para renunciar a la mitad de su apuesta ordinaria y cerrar la partida. Antes de rendirse, el crupier tendrá que comprobar si hay Blackjack y todas las apuestas de seguro deberán resolverse. Esta opción solamente está disponible con las primeras dos cartas repartidas.

Método abreviado = **R**

Controles comunitarios:

Botón de Partidas

Pulse este botón para cerrar la **partida** que está jugando y abrir la antesala del **Casino**.

Botón de la Banca

Pulse este **botón** para abrir el Sistema de **banca**.

Botón de Ayuda

Pulse este botón para abrir la información de **ayuda** del juego donde se encuentre.

Botón de Opciones

Pulse este botón para configurar las **opciones** de juego que prefiera.

Botón de Estadísticas

Pulse este **botón** para ver los datos estadísticos de sus partidas.

Interfaz del Blackjack

Ficha técnica: 3.12.2



Descripción del Blackjack

Ficha técnica: 3.12.3

Al Multi-hand Classic Blackjack Gold Series se juega con seis Barajas francesas de 52 cartas que se barajan antes de cada partida.

El objetivo del juego es el de superar la mano del crupier mediante una mano más alta que no exceda los 21, o cuando la mano del crupier se haya pasado.