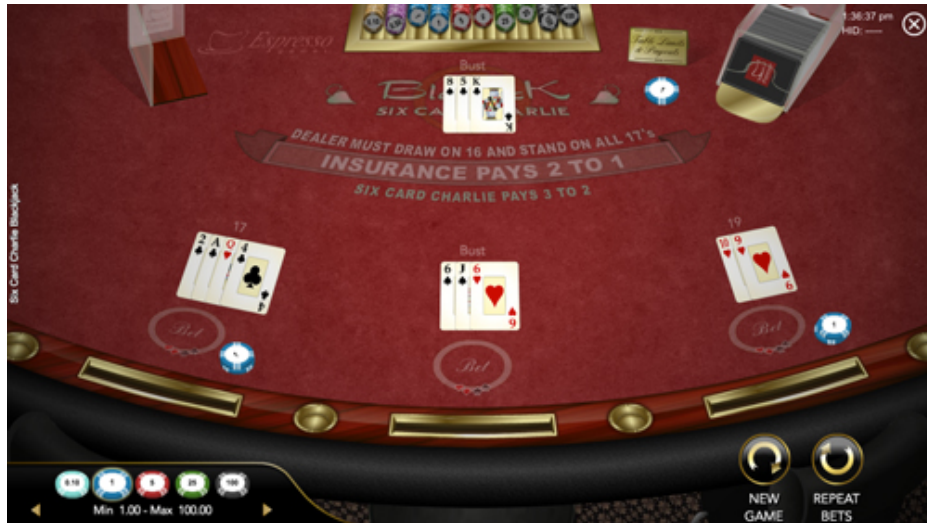


Six Card Charlie Blackjack



Características del juego

- 8 barajas de cartas
- Pueden jugarse hasta 3 manos
- Six Card Charlie paga 3:2
- Doblar con 9-10-11

Objetivo

En el Blackjack, el objetivo es obtener más puntuación que la banca intentando sumar 21 puntos o acercarse lo máximo que se pueda sin pasarse. Al superar el 21, en lugar del valor de las cartas en la mesa se visualiza la palabra "Bust".

La mano del jugador se considera ganadora cuando se acerca más al 21 con respecto a la mano de la banca. En el Six Card Charlie, si el jugador pide cartas y llega a coleccionar seis cartas sin pasarse del 21, al jugador se le pagará la mano como si hubiese obtenido un Blackjack.

Reglas

- Se juega con 8 barajas de 52 cartas, mezcladas antes de cada partida
- La Banca pide cartas hasta alcanzar una puntuación de 17 o superior
- La Banca se planta con 17 soft

- Posibilidad de doblar con valores de las cartas iniciales 9-10-11
- Sin posibilidad de doblar con manos divididas
- Dividir 2 ases, cada as recibe únicamente una carta adicional
- No se puede dividir 2 veces
- El empate devuelve la apuesta
- Ganancia regular paga 1:1
- Blackjack paga 3:2
- Blackjack después de dividir paga 1:1
- Six Card Charlie paga 3:2
- Seguro paga 2:1
- Dinero a la par paga 1:1

Valor de las cartas

K, Q, J y 10 valen 10 puntos cada uno; todas las demás cartas tienen valor nominal.

El As puede valer 1 u 11. Una mano que incluya un As tiene dos valores: uno soft y otro hard. Por ejemplo, si una mano se hace por un As y un 8, el valor hard es 9 y el soft es 19. Podrá jugarse como mano con valor 9 o 19.

Al sumar 21 con las dos primeras cartas, se consigue un blackjack natural. Blackjack es la mano más alta. Al sumarse 21 con 3 o más cartas, no se consigue un Blackjack. Simplemente se define 21 y la mano acaba perdiendo al conseguir la Banca un Blackjack natural. Ganancia con una mano 21 paga 1:1.

Pantalla y Botones de Juego

El jugador cuenta con unas fichas para seleccionar los importes de apuestas, los recuadros de apuesta y unos botones que se visualizan únicamente cuando puedan utilizarse. El jugador, durante todo el desarrollo de la partida, contará con el área de mensajes en la barra inferior del juego.



Para visualizar más información relativamente a los límites de las apuestas, ir con el ratón sobre la placa Table Limits & Payouts.

Usa el botón APUESTA TODO para colocar la misma



apuesta en las tres manos o haz clic en los círculos de apuesta en la mesa para apostar individualmente en una o más manos. Por cada apuesta colocada se utilizará la ficha seleccionada del contenedor.

Al colocar apuestas, se visualizan los botones VOLVER, ELIMINAR APUESTAS y REPARTIR.



Por el botón VOLVER se retiran las apuestas individualmente, empezando por la última apuesta colocada en la mesa.



Por el botón ELIMINAR APUESTAS se retiran todas las apuestas colocadas en la mesa.



Por el botón REPARTIR se empieza la partida, el importe apostado se quita del saldo y se reparten las cartas.

Durante la partida los botones DIVIDIR, DOBLAR, REPARTIR y PLANTARSE se visualizan únicamente cuando puedan utilizarse (detalles en la sección Cómo jugar).



El botón DIVIDIR divide dos cartas iniciales del mismo valor en dos manos separadas.



El botón DOBLAR duplica la apuesta inicial permitiendo recibir únicamente una carta adicional.



El botón CARTA añade cartas adicionales a la mano corriente.

El botón PLANTARSE confirma que no se quieren cartas adicionales y hace seguir la mano contra la Banca.



Al acabarse la partida, se visualizan los botones NUEVA PARTIDA y REPETIR APUESTAS.



El botón REPETIR APUESTAS quita de la mesa las apuestas anteriormente colocadas y permite repetir las.



El botón NUEVA PARTIDA quita de la mesa las apuestas anteriormente colocadas y permite cambiar el importe y el tipo de apuesta que se quiera colocar.

Cómo jugar

1. Elegir el valor de la ficha con la que se quiere jugar.
2. Colocar las apuestas.
3. Seleccionar el botón REPARTIR para empezar la mano. La Banca se reparte y le reparte al jugador las dos primeras cartas. La primera carta de la Banca se reparte cubierta, la segunda descubierta.
4. Después de repartirse las cartas iniciales, si la carta descubierta de la Banca es un 10 o un As, pueden ocurrir las siguientes posibilidades.

a. *Carta descubierta es un 10: Banca controla si tiene Blackjack.*

Si la carta descubierta de la Banca es un 10, la Banca controla si tiene un Blackjack viendo su carta tapada avisando "La Banca controla si tiene un Blackjack". Si la Banca no tiene un Blackjack, la mano sigue. En el caso en que la Banca tenga un Blackjack y el jugador no, el jugador pierde la mano. Si ambos el jugador y la Banca tienen Blackjack, se produce un empate.

b. *Carta descubierta es un As: Banca ofrece Seguro.*

Cuando la primera carta de la Banca es un As y el jugador no tiene un Blackjack se le ofrece al jugador la posibilidad de Asegurar. Aceptar el seguro significa colocar una segunda apuesta (apostando la mitad de la apuesta por la

mano corriente) a que la Banca obtenga un Blackjack. Si la Banca obtiene Blackjack, al jugador se le pagará 2 veces el importe del seguro, pero perderá su apuesta inicial. Si la Banca no tiene un Blackjack, la apuesta seguro se pierde y la mano se juega regularmente.

c. *Carta descubierta es un As: Banca ofrece Dinero Igual*

Si la carta descubierta de la Banca es un As y el jugador tiene un Blackjack, al jugador se le ofrece dinero igual. Si el jugador piensa que la banca también tiene Blackjack y no quiere correr el riesgo de acabar con un empate, tiene la oportunidad de aceptar un pago de dinero igual. Al aceptar un pago de dinero igual, el jugador recibirá un pago inmediato 1:1 renunciando al pago normal 3:2 por su Blackjack, independientemente del hecho que tenga la Banca un Blackjack o no.

5. Jugar separadamente cada mano activa después de las eventuales acciones de blackjack de la Banca anteriormente descritas. Las opciones a disposición del jugador incluyen: CARTA, PLANTARSE y apuestas adicionales como DOBLAR y DIVIDIR. Al jugar manos múltiples o a dividir las cartas, se juega una mano a la vez. Una flecha sobre las cartas del jugador indicará la mano activa.

a. **CARTA y PLANTARSE**

Por todas las manos en que el jugador no tiene Blackjack, el jugador puede decidir si plantarse (no tomar más cartas) o pedir carta (tomar otra carta). El jugador puede seguir pidiendo cartas hasta que decida plantarse o hasta que supere el valor de 21. Al superar el valor de 21, el jugador pierde de inmediato todas sus apuestas independientemente del resultado final de la mano de la Banca. Si el jugador pide cartas hasta tener 6 cartas sin pasarse, obtiene un "Six Card Charlie" y es una ganancia automática, independientemente de la puntuación alcanzada. El Six Card Charlie paga 3:2.

b. **DOBLAR**

Doblar significa pensar que la mano puede ganarse con una sola carta adicional duplicando la apuesta original. Ésta es una opción de apuesta común cuando las dos primeras cartas suman el valor 11.

La opción DOBLAR se ofrece únicamente con las dos primeras cartas (ver sección "Reglas" para los valores iniciales por los que se puede doblar), siempre que la mano no sea un Blackjack, en ese caso no se ofrece ninguna acción. Al seleccionar el jugador el botón DOBLAR, la apuesta inicial automáticamente se duplica y se quita del saldo. El jugador recibe la carta adicional y la mano acaba.



Antes de doblar Después de doblar

c. **DIVIDIR**

Al conseguir dos cartas del mismo valor (por ejemplo dos 8 o un J y una Q), la mano puede dividirse en dos manos distintas. Una nueva apuesta del mismo valor se quitará del saldo y se colocará en la mesa, las cartas se dividirán en dos manos distintas y por cada mano dividida se repartirá una segunda carta. A partir de ese momento, las dos manos se jugarán por separado.



Antes de dividir

Después de dividir

Notas:

- Si se dividen dos ases, se repartirá una sola carta adicional por cada mano dividida.
- Una mano puede dividirse una sola vez.
- Un Blackjack procedente de dos cartas de una mano dividida no se considera natural, por lo tanto si la mano acaba siendo ganadora, se paga 1:1.

6. Después de las acciones del jugador, la Banca descubre su carta tapada. Si la mano de la Banca es 16 o inferior, el crupier debe sacar cartas hasta que alcance al menos un valor de 17. El crupier debe plantarse con 17 soft (véase Valor de las Cartas) y no puede darse más cartas. Si la Banca supera el valor de 21,

todas las manos en las que el jugador no haya superado el 21, resultan ganadoras.

La Banca ganará en caso de que se plante con 17 o más y el valor de sus cartas supere al de las cartas del jugador. Si el valor de las cartas del jugador es superior, entonces ganará el jugador. Al conseguir el jugador y la Banca la misma puntuación, la mano se cierra con un empate y la apuesta se devuelve.

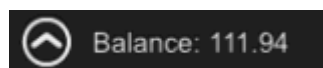
Cuando un jugador supera 21, pierde su apuesta por aquella mano independientemente del resultado final de la mano de la Banca.

Tabla de Pagos

Tipo de ganancia	Pago
Mano ganadora	1:1
Blackjack	3:2
Blackjack después de dividir	1:1
Seguro	2:1
Dinero Igual	1:1
Empate	La apuesta se devuelve
Six Card Charlie	3:2

Barra de navegación

La barra de menú en la parte inferior de la pantalla del juego contiene las siguientes pantallas y botones:



La pantalla de SALDO muestra la cantidad total de dinero disponible para hacer apuestas, que es la suma de efectivo y dinero de bonificación jugable. El botón de FLECHA a la izquierda de la pantalla de SALDO abre un panel que muestra el desglose de saldos (detalles a continuación) y sólo está presente cuando las promociones están

activas en el sitio web.

Cash	100.94
Playable bonus	11.00
Pending bonus	0.00
FPP	358

Efectivo: dinero depositado en el sitio web o dinero de bonificación que se ha convertido en dinero real después de cumplir con los requisitos de apuesta.

Bono jugable: dinero que se puede usar para hacer apuestas pero que no se puede retirar del sitio web hasta que se cumplan los requisitos de apuesta.

Bono pendiente: no se puede utilizar para hacer apuestas o ser retirado del sitio web hasta que se cumplan los requisitos de apuesta.

FPP: puntos de fidelidad que se obtienen al jugar juegos.

REGISTER NOW

Al jugar en modo demostración con una cuenta de invitado, la sección de saldo se reemplaza con un enlace REGISTRARSE AHORA que abre el formulario de registro, lo que te permite inscribirte en el sitio web.

WIN REAL MONEY!

Cuando se juega en modo demo como usuario registrado, la sección de saldo se reemplaza por un enlace ¡GANA DINERO REAL! que te permite cambiar al modo de dinero real.



El botón JUEGOS abre un menú de juego que te permite cargar un nuevo juego.



El botón VOLUMEN abre un panel que te permite configurar el volumen del audio del juego.



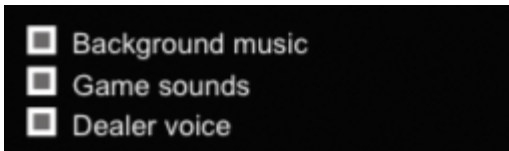
Un solo clic en el botón VOLUMEN silenciará todo el audio del juego. Al hacer clic en el botón otra vez, restaurarás el volumen a su configuración predeterminada.



El botón MENÚ abre un menú interno que contiene enlaces a las reglas del juego y varias otras páginas en el sitio web.



El botón CONFIGURACIÓN abre un panel en el que se pueden administrar varias configuraciones del juego:



Música de fondo: opción para silenciar sólo la música de fondo para el juego en cuestión.

Sonidos del juego: opción para silenciar sólo los sonidos del juego para el juego en cuestión.

Voz del crupier: opción para silenciar sólo la voz del crupier.

Estrategia básica

El jugador a menudo sigue esta estrategia para decidir si pedir carta, plantarse, doblar o dividir. Esta estrategia no es garantía de éxito para el jugador. Es simplemente una ayuda que puede servir para aumentar el porcentaje de ganar.

H	Carta (Hit)
H*	Carta con 2 cartas, Plantarse con 3+ cartas
S	Plantarse (Stand)
D	Doblar si posible, sino Carta
Ds	Doblar si posible, sino Plantarse
SP	Dividir
S3	Plantarse con 2-3 cartas, Carta con 4+ cartas
S4	Plantarse con 2-4 cartas, Carta con 5 cartas
R	Rendirse si posible, sino Carta
Rs	Rendirse si posible, sino Plantarse

Mano del	Carta descubierta de la Banca
-----------------	--------------------------------------

Jugador	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A
5-7	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
8	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
9	H	D	D	D	D	H	H	H	H	H
10	D	D	D	D	D	D	D	D	H	H
11	D	D	D	D	D	D	D	D	D	H
12	H	H	S3	S3	S3	H	H	H	H	H
13	S3	S3	S4	S4	S4	H	H	H	H	H
14	S4	S4	S4	S4	S4	H	H	H	H	H
15	S4	S4	S4	S4	S4	H	H	H	H	H
16	S4	S4	S	S	S	H	H	H	H	H
17+	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
A,2	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
A,3	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
A,4	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
A,5	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
A,6	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
A,7	S3	S3	S3	S3	S3	S4	S3	H	H	H
A,8	S4	S4	S4	S4	S4	S4	S4	S4	S4	S4
A,9	S4	S4	S4	S4	S4	S4	S4	S4	S4	S4
2,2	H	H	SP	SP	SP	SP	H	H	H	H

3,3	H	H	SP	SP	SP	SP	H	H	H	H
4,4	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
5,5	D	D	D	D	D	D	D	D	H	H
6,6	H	SP	SP	SP	SP	H	H	H	H	H
7,7	SP	SP	SP	SP	SP	SP	H	H	H	H
8,8	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP
9,9	SP	SP	SP	SP	SP	S	SP	SP	S	S
10,10	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
A,A	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP

RTP

RTP juego: 99,59%

El retorno al jugador (RTP) es el porcentaje del importe total apostado que se le devuelve al jugador en ganancias. Este porcentaje depende de las reglas del juego, de la probabilidad de ocurrencia de un evento y se calcula aplicando la estrategia de juego óptima.

El valor RTP reportado es un número teórico basado en múltiples resultados. Los resultados individuales pueden variar.

A menos que se especifique lo contrario, el RTP del juego incluye características del juego tales como juegos de bonificación, tiros libres/manos, incrementos de jackpot, etc. Para los juegos con jackpot, consulta la sección administración de saldo de Jackpot para obtener información específica sobre el incremento de jackpot que se incluye en el RTP general del juego que se muestra arriba.

Información general

Las funcionalidades, los ajustes y las características del juego están sujetas a los Términos y Condiciones de este sitio web. La utilización del juego, tanto en modalidad dinero real o diversión, está sujeto a dichos términos y condiciones.

Toda mano/partida sin acabar debe poderse restaurar y debe cargarse automáticamente al primer acceso a cualquier juego. En la sección "Mi cuenta" es disponible la lista de los juegos pendientes. Una mano/partida se consideran sin terminar cuando a) las apuestas pendientes aún deben resolverse o b) donde razonablemente posible, el servidor detecte que el jugador no ha visualizado correctamente el resultado final del juego a pesar de que las ganancias ya se hayan acreditado.

El malfuncionamiento del hardware/software de juego cancelará todos los pagos relativos al juego; todas las apuestas se devolverán después de realizar los controles necesarios.