

“En poco tiempo vas a cambiar el destino de tu vida...”



ruletalandia.com

Este eBook solo pretende formarle. El mismo es fruto de experiencias, opiniones y creencias. No se garantizan resultados concretos. Las acciones que realice son de su responsabilidad. Si sigue adelante, es porque acepta que ninguna responsabilidad se podrá imputar a los autores por sus opiniones.

Versión 1.0 (3/2004) - Versión 2.1 (1/2005)

ÍNDICE (ruletalandia 2.1)

1	Introducción	3
2	Ruleta	4
2.1	Reglas de Juego	4
2.2	Forma de Realizar las Apuestas	5
2.3	Sistema de Ruleta RECOMENDADO	7
2.3.1	Sistema del Trapecio	7
2.4	Gestión de Caja	18
2.4.1	Ciclos Abruptos	18
2.4.2	Ciclos Fijos	18
2.4.3	Ciclos Condicionales	18
2.5	Regla de Oro	19
2.6	Últimos Consejos	19
3	BlackJack	21
3.1	Reglas de Juego	21
3.2	Reparto de Cartas	21
3.3	Técnicas de Juego	23
3.4	Sistemas de BlackJack	25
4	Bacarrá	26
4.1	Reglas de Juego	26
4.2	Reparto de Cartas	27
4.3	Sistemas de Bacarrá	27
5	Craps	30
5.1	Reglas de Juego	30
5.2	Desarrollo	31
6	Video Poker	39
6.1	Reglas de Juego	39
6.2	Desarrollo	41
7	Apuestas Deportivas	43
7.1	Introducción	43
8	Casinos Online	44
8.1	Introducción	44
8.2	Medios de Pago	44
9	Notas Finales	45
9.1	Algunos Consejos	45



"El trabajo es todo lo que se está obligado a hacer, el juego es lo que se hace sin estar obligado a ello". Mark Twain

Introducción

A continuación le daremos la información esencial para que pueda atreverse con diversos juegos de Casinos sin ser un experto en la materia. Antes que nada, le explicaremos las reglas de juego básicas de cada uno de ellos para así poder adquirir confianza en si mismo. También podrá decidirse por las Apuestas Deportivas, un mundo repleto de posibilidades.

Hay diversidad de juegos en los casinos reales y online, pero nos centraremos en 5 tipos de juegos principales. Estos son:

Ruleta

BlackJack

Bacarrá

Craps (Dados)

Video Poker

Somos amantes del juego de la Ruleta, así pues, notará que las explicaciones para este juego son más extensas que para los restantes juegos, aunque usted decida posteriormente por cual de todos decidirse.

Una vez que haya aprendido el método sugerido para un juego determinado, descárguese el programa de Casino y desde allí podrá jugar por diversión (sin dinero) si lo prefiere, hasta estar seguro de querer hacerlo con dinero real. En nuestra última página le ofrecemos los casinos que consideramos más interesantes, tanto por su fiabilidad como por las bonificaciones que ofrece (en caso de querer aceptarlas). Pero **no olvide** que si lo desea puede probar por diversión antes de jugar con su dinero (decida en función de su propia confianza en las técnicas aprendidas).

A continuación le ofrecemos datos de interés para que pueda seguir incursionando y aprendiendo sobre el tema.

Casinos Online, Apuestas Deportivas, Actualidad y Noticias:

<http://www.grupojoker.com/>

Foro de Jugadores de Casino y Apuestas Deportivas:

<http://www.ruletalandia.com/foro/>

Nuestra Página Principal:

<http://www.ruletalandia.com/>

Casinos Online recomendados:

<http://www.ruletalandia.com/casinos/>

RULETA

2.1 Reglas de Juego.

Existen básicamente dos tipos de ruleta, siendo estas las de doble cero y las de simple cero. Basaremos nuestra explicación en esta última, pues consideramos que es la más conveniente, porque los pagos son iguales en ambas pero la posibilidad de salir de cada número es de 1/37 (un solo cero) contra 1/38 (doble cero). En todo caso, las diferencias son mínimas y las podrá comprender con la propia ayuda del casino.

La parte giratoria de la ruleta se denomina cilindro, y en él hay una serie de ranuras o huecos en donde se depositará una bola que es lanzada por el crupier en sentido contrario al giro de este. Cuando la bola se detiene, la jugada acaba y se procede a retirar las apuestas que han perdido y pagar aquellas que han ganado. En la ruleta hay en juego 37 números, numerados del 0 al 36. La ranura que corresponde al cero es de color verde, mientras que las restantes son de color negro o rojo.

El jugador apuesta contra la banca (el Casino). Las apuestas se realizan sobre la *mesa de juego* que dispone de un *pañó* que detalla los números y algunas casillas especiales que permitirán en conjunto, realizar todas las apuestas posibles.

El jugador puede realizar apuestas adicionales, modificando las apuestas existentes o moviendo las fichas de un lugar a otro. El botón de **reapostar** (volver a apostar) repetirá las mismas posturas de la jugada anterior. Una vez que todas las apuestas se hayan efectuado, el jugador pulsará el botón **girar** (spin) para permitir que la ruleta comience a girar. Después de algunos segundos, conforme la velocidad del cilindro va disminuyendo, la bola cae hacia el centro, posándose sobre una de las ranuras.

El resultado de cada giro se indica en la pantalla, junto con los resultados de los últimos tiros, los cuales pueden ser utilizados a fines estadísticos.

Puede jugar tranquilo, pues el software **rechaza** las apuestas erróneas. Las apuestas posibles y sus pagos son las siguientes:

Tabla de Pagos de la Ruleta	
Apuestas Internas	Ganancias Pagadas
Pleno (1 número)	35:1
Caballo (2 números)	17:1
Transversal (3 números)	11:1
Cuadro (4 números)	8:1
Seisena (6 números)	5:1

Nota: existe una postura especial que cubre el 0, 1, 2 y 3 y que a efectos de pagos se considera un **Cuadro**.

Tabla de Pagos de la Ruleta	
Apuestas Externas	Ganancias Pagadas
1º, 2º y 3º Columnas (12 números)	2:1
1º, 2º y 3º Docenas (12 números)	2:1
Rojo / Negro (18 números)	1:1
Par / Impar (18 números)	1:1
Falta / Pasa (18 números)	1:1

Nota: Las Apuestas de **Falta / Pasa** cubren del 1 al 18 (Falta) y del 19 al 36 (Pasa). Al conjunto de posturas Rojo / Negro, Par / Impar y Falta / Pasa, se las denomina *chances simples* o *suertes sencillas*. También destacar que la casillas de Falta / Pasa también pueden llamarse Menor / Mayor.

2.2 Forma de Realizar las Apuestas.

Pleno: Esta apuesta se efectúa colocando la postura sobre el número elegido. Si ese número sale, se gana la apuesta en relación 35:1 (la banca paga 35 veces la apuesta efectuada, o sea que, con una postura 1 ficha de 1 € se cobrarían 35 €).

Caballo: Esta apuesta se efectúa colocando la postura sobre la línea que separa un número de otro. Si sale cualquiera de los dos números, se cobra en proporción de 17 a 1.

Transversal: Esta apuesta se efectúa colocando la postura **sobre la fila** que contiene los tres números elegidos. Si sale cualquiera de los tres números, se cobra en proporción de 11 a 1. Ejemplo: Si se desea apostar por los números 4-5-6, se colocan las fichas sobre la línea exterior del número 4 (fila 4-5-6).

Cuadro: Esta apuesta se efectúa colocando la postura **sobre la intersección** de los cuatro números elegidos. Si sale cualquiera de los cuatro números, se cobra en proporción de 8 a 1.

Seisena: Esta apuesta se efectúa colocando la postura en la intersección de las dos filas que contienen los 6 números elegidos. Si sale cualquiera de los seis números, se cobra en proporción de 5 a 1. Ejemplo: Si se desea apostar por los números 4-5-6-7-8-9, se colocan las fichas sobre la línea exterior que une los números 4 y 7 (filas 4-5-6 y filas 7-8-9).

Columnas: Esta apuesta se efectúa colocando la postura en las casillas que se encuentran al pie del paño de las apuestas. Cada columna cubre los números que se corresponden con su columna asociada en el paño. Ejemplo:

Números por Columnas	
Columna	Números Cubiertos
1º	1 - 4 - 7 - 10 - 13 - 16 - 19 - 22 - 25 - 28 - 31 - 34
2º	2 - 5 - 8 - 11 - 14 - 17 - 20 - 23 - 26 - 29 - 32 - 35
3º	3 - 6 - 9 - 12 - 15 - 18 - 21 - 24 - 27 - 30 - 33 - 36

Si sale cualquiera de los 12 números de las columnas apostadas, se cobra en proporción de 2 a 1, o sea, el doble de lo apostado.

Docenas: Esta apuesta se efectúa colocando la postura en las casillas asignadas. Cada docena cubre los números que se corresponden con las docenas naturales del paño de apuestas. Ejemplo:

Números por Docenas	
Docena	Números Cubiertos
1º	1 al 12
2º	13 al 24
3º	25 al 36

Si salen cualquiera de los 12 números de las docenas apostadas, se cobra en proporción de 2 a 1, o sea, el doble de lo apostado.

Rojo / Negro: Esta apuesta se efectúa colocando la postura en las casillas de rojo o negro (generalmente un rombo del color). Apostando en ellas, se gana cada vez que sale un número del color elegido (el que está asignado en el tablero y el cilindro de la ruleta). Si sale cualquiera de los números cubiertos (hay 18 **rojos** y 18 **negros**), se cobra en proporción de 1 a 1 (se gana lo mismo que se apuesta).

Par / Impar: Esta apuesta se efectúa colocando la postura en las casillas de par o impar. Apostando en ellas, se gana cada vez que sale un número cuya paridad sea la misma que la apostada (par o impar). Si sale cualquiera de los números cubiertos (hay 18 **pares** y 18 **impares**), se cobra en proporción de 1 a 1 (se gana lo mismo que se apuesta).

Falta / Pasa: Esta apuesta se efectúa colocando la postura en las casillas de falta o pasa. Apostando en ellas, se gana cada vez que sale un número de alguno de los dos grupos (Falta: 1 al 18 / Pasa: 19 al 36). Si sale cualquiera de los números cubiertos (hay 18 correspondientes a **falta** y 18 correspondientes a **pasa**), se cobra en proporción de 1 a 1 (se gana lo mismo que se apuesta).

Nota: Las apuestas no pueden exceder el máximo permitido en cada uno de los giros de la Ruleta. Existen dos límites máximos: el primero para las apuestas internas y el segundo para las externas (si se excede, sencillamente el programa así se lo indicará). Los límites mínimos y máximos son generalmente

visibles en la pantalla, pero si no los encuentra siempre puede recurrir a la ayuda del sistema.

2.3 Sistema de Ruleta (recomendado).

En internet encontrará probablemente muchos sistemas y sugerencias, pero tenga cuidado con ellas, pues algunas como la **martingala simple** pueden hacerle perder antes que sea consciente de ello. A continuación le proponemos un sistema de juego que una vez que lo domine, le permitirá obtener beneficios en un 98% de los casos. No sea desmedido ni pretenda hacerse rico en un día, pues aunque creemos en la posibilidad de ganar con este sistema, el juego siempre ha de ser constante y metódico.

2.3.1 Sistema del Trapecio.

Este sistema está basado en el juego de **docenas** y **columnas**, donde el pago, como ya hemos visto, es de 2 a 1.

El sistema requiere que apueste al mismo tiempo en las tres docenas o columnas, variando la postura (cantidad apostada) en cada una de ellas.. Para empezar, vamos a clarificar los conceptos ganadores del sistema, haciéndolo de forma progresiva hasta alcanzar el sistema definitivo (esto le permitirá familiarizarse con el proceso).

En las explicaciones nos referiremos a las *docenas*, pero queremos dejar claro que lo explicado para las mismas puede aplicarse **indistintamente** a las *columnas*.

Algunos ya conocemos sistemas clásicos (y *perdedores*) como el D'Alembert, que se fundamentan en iniciar las apuestas unitariamente, incrementándolas en una unidad tras las pérdidas y disminuyéndolas en una unidad cuando se gana. En su forma original se aplicaba a las suertes sencillas.

En este sistema, apostaremos de forma *similar* pero con las siguientes modificaciones:

Cuando perdemos la apuesta, incrementaremos la postura en **una** unidad.
Cuando ganamos la apuesta, decrementaremos la postura en **dos** unidades.
No comenzamos con una unidad, sino que comenzamos con 20 unidades.

No se asuste por estas cifras, estamos desarrollando el sistema fundamentado sobre estas ideas, pero muy pronto verá como evoluciona al punto de no necesitar nunca más de 25 unidades a la vez (y eso en ocasiones puntuales), lo que teniendo en cuenta la posibilidad de apuestas de poco valor en ruletas online, las hace ideales para este método.

Ahora vamos a ver porqué esta clase de progresión genera una ganancia de 1 unidad por cada bola (de promedio). La posibilidad de que salga una docena es de 1 contra 3 (ignoramos el cero de momento) o lo que es lo mismo, de media deberemos ganar una de cada tres veces.

Según la progresión sugerida, si apostamos 20 unidades a una docena y perdemos dos veces, a la tercera (cuando ganásemos) estaríamos ganando 3 unidades (3 unidades en 3 giros). Ejemplo:

Apostamos 20, y perdemos. Saldo total: -20

Incrementamos (+1), apostamos 21 y perdemos. Saldo total -41

Incrementamos (+1), apostamos 22 y ganamos (+44). Saldo total +3

El ejemplo anterior es solo a efecto orientativo. Muchas cosas pueden suceder y a solucionar esos problemas nos dedicaremos. Podríamos efectuar una comparativa entre esta forma de postura y las de D'alembert, pero preferimos ser prácticos y dejar la teoría para lo estrictamente necesario.

El valor de 20 unidades para el comienzo fue elegido luego de miles de pruebas simuladas por ordenador, para poder disponer de una cantidad **crítica** inicial que permite disminuir la apuesta en caso de pérdidas. De momento, esta cantidad es la **óptima** para nuestros fines.

Esto nos permite aplicar la progresión sobre varios giros (bolas), finalizando con 3 unidades de ganancia por bola de término medio. El siguiente ejemplo mostrará todo esto:

Bola	Gana / Pierde	Apuesta	Jugada	Total
1	G	20	+40	40
2	P	18	-18	22
3	P	19	-19	3
4	G	20	+40	43
5	G	18	+36	79
6	P	16	-16	63
7	P	17	-17	46
8	G	18	+36	82
9	P	16	-16	66
10	P	17	-17	49
11	P	18	-18	31
12	P	19	-19	12
13	G	20	+40	52
14	P	18	-18	34
15	P	19	-19	15
16	G	20	+40	55
17	P	18	-18	37
18	G	19	+38	75
19	G	17	+34	109
20	P	15	-15	94
21	G	16	+32	126
22	P	14	-14	112
23	P	15	-15	97
24	P	16	-16	81

25	P	17	-17	64
26	P	18	-18	46
27	P	19	-19	27
28	G	20	+40	67
29	G	18	+36	103
30	P	16	-16	87
31	P	17	-17	70
32	P	18	-18	52
33	G	19	+38	90
34	P	17	-17	73
35	G	18	+36	109
36	P	16	-16	93
37	P	17	-17	76
38	P	18	-18	58
39	P	19	-19	39

En nuestro ejemplo ganamos en 13 de 39 bolas (1 de 3) y terminamos con 39 unidades de ganancia, lo que nos deja una unidad de ganancia por bola (de media). Esto también funciona con largos períodos de juego, teniendo en cuenta que los ciclos de ganancias y pérdidas se sucederán periódicamente.

Lo que hemos explicado ya podría considerarse un sistema en sí mismo, pero aún tenemos que mejorar algunas cuestiones que nos cubran en los momentos más difíciles. Existe también una cuestión que aún no hemos aclarado... ¿A qué docena se debe apostar? Nuestra experiencia ha sido que normalmente una docena *funciona* regular, otra docena bien, y la restante funciona **muy bien**. En períodos de tiempo largos, las tres se equilibrarán, pero puede suceder que elijamos la que funciona regular y sus consecuencias sería acabar con pérdidas.

Para tomar una decisión sencilla y de paso triplicar nuestras ganancias, vamos a apostar a las tres docenas al mismo tiempo, así podremos mantener el promedio de 1 unidad ganada por bola. **Por favor, recuerde que aún estamos desarrollando el sistema definitivo, no cometa el error de aplicar lo que ha visto hasta aquí. Aún falta un poco más.**

Lo que le hemos explicado hasta aquí puede hacernos creer que ya hemos alcanzado nuestro objetivo, pero no es así. En primer lugar, hemos considerado que no existe el cero, y en segundo lugar, estaríamos obligados a apostar 60 unidades en la apuesta inicial, algo demoledor en caso de tener una mala racha desde el comienzo... ¡Pero no nos desesperemos! Tenemos una solución muy ingeniosa que dará forma al sistema...

¿Porqué no apostar las diferencias entre las 3 docenas en lugar de apostar lo que correspondería a cada una de ellas?

Si apostamos de esta forma, el cero nos afectará muy poco, pero los beneficios serán **los mismos**. Vamos a comprobarlo.

Según lo aprendido, si en un momento del juego tuviésemos estas posturas:

1º Doc.	2º Doc.	3º Doc.
17	21	16

Obtendríamos los siguiente resultados:

Gana la 1º Docena: $+17 \times 2 - 21 - 16 = -3$ Unidades
Gana la 2º Docena: $+21 \times 2 - 17 - 16 = +9$ Unidades
Gana la 3º Docena: $+16 \times 2 - 17 - 21 = -6$ Unidades
Sale el 0 (pierden todas): -54 Unidades

Pero aplicando las diferencias entre ellas (restar la postura menor a las restantes) el resultado es bien distinto:

1º Doc.	2º Doc.	3º Doc.
1	5	-

Nota: La primera docena apuesta $(17-16)=1$
La segunda docena apuesta $(21-16)=5$
La tercera docena apuesta $(16-16)=0$

Obtendríamos los siguiente resultados:

Gana la 1º Docena: $+1 \times 2 - 5 - 0 = -3$ Unidades
Gana la 2º Docena: $+5 \times 2 - 1 - 0 = +9$ Unidades
Gana la 3º Docena: $+0 \times 2 - 1 - 5 = -6$ Unidades
Sale el 0 (pierden todas): -6 Unidades

Como podemos ver, hemos conservado los mismo beneficios cuando ganamos, pero en el ejemplo ¡Hemos disminuido las pérdidas en un 89% cuando sale el cero!

Esta será la forma en que apostaremos cuando apliquemos el sistema.

No es fácil hacer todos estos cálculos y equivalencias cuando se está bajo la presión de una sala de Casino, pero en un casino online, nada nos impide usar el propio ordenador o una hoja confeccionada a nuestro gusto para llevar el control de las apuestas según los últimos cambios que hemos efectuado.

De una forma rápida, usted puede escribir sus próximas 3 apuestas en las 3 docenas tal y como lo hubiera hecho antes, pero en la columna de al lado escribirá la apuesta equivalente (el resultado de restar la apuesta menor a las dos restantes).

Con un poco de práctica, obtendrá la habilidad para hacer esto de forma automática, pero no se preocupe, en la ruleta online el tiempo lo marca usted. Para jugar con crupier en directo (como en un casino real), el tiempo entre apuesta y apuesta es de unos 45 segundos y **no espera**, por lo que le sugerimos que no lo aplique hasta que domine plenamente las posturas.

Para repasar lo aprendido incorporando las modificaciones en las posturas, analicemos la siguiente serie de 10 bolas a modo de ejemplo. Es importante que entienda bien el mecanismo de juego antes de continuar.

Bola	Número	Docena	Calc. 1	1º	Calc. 2	2º	Calc. 3	3º	Total
1	13	2	P 20	0	G 20	0	P 20	0	0
2	2	1	G 21	3	P 18	0	P 21	3	3
3	34	3	P 19	0	P 19	0	G 22	3	9
4	9	1	G 20	0	P 20	0	P 20	0	9
5	11	1	G 18	0	P 21	3	P 21	3	3
6	21	2	P 16	0	G 22	6	P 22	6	9
7	13	2	P 17	0	G 20	3	P 23	6	9
8	3	1	G 18	0	P 18	0	P 24	6	3
9	31	3	P 16	0	P 19	3	G 25	9	18
10	28	3	P 17	0	P 20	3	G 23	6	27

Hemos dado un paso importantísimo ¿No le parece? Ahora apostaremos unidades mucho más pequeñas pero obteniendo mejores resultados frente a la aparición del cero.

Todavía estamos obteniendo una ganancia de 3 unidades por bola de media. Si tuviésemos la mala suerte de que salieran muchos ceros, más que el esperado cero cada 37 bolas, podríamos sufrir un revés y comenzar a perder de forma continua...

Aportaremos ahora una solución al problema que nos conducirá al desarrollo final del sistema. Si obtenemos una ganancia de 3 unidades por bola con la progresión anterior (incrementar en una unidad cuando se pierde y sustraer dos unidades cuando se gana), podemos darnos el lujo de poner una unidad en el cero (recuerde que hemos aconsejado jugar en ruletas de un solo cero).

Esto va a reducir nuestro beneficio en una pequeña proporción, pero evitará sorpresas desagradables durante la partida que pudieran echar abajo nuestros beneficios de forma inesperada. En otras palabras, esta postura dará mayor **estabilidad** al sistema.

Ahora la media real será algo menor que 2 unidades por bola, pero cuando aparezca el cero obtendremos 35 unidades extras que incrementarán nuestras ganancias totales.

A continuación veremos un ejemplo en el que aplicaremos todo lo aprendido hasta el momento. No siga hasta comprenderlo perfectamente, ya queda poco para poder pasar a la acción...

Nota: No olvide que en este ejemplo se apuesta en todos los tiros al cero (una unidad).

Bola	Número	Docena	Calc. 1	1º	Calc. 2	2º	Calc. 3	3º	0	Total
1	35	3	P 20	0	P 20	0	G 20	0	-1	-1
2	24	2	P 21	3	G 21	3	P 18	0	-1	1
3	0	0	P 22	3	P 19	0	P 19	0	35	33
4	18	2	P 23	3	G 20	0	P 20	0	-1	29
5	33	3	P 24	6	P 18	0	G 21	3	-1	28
6	7	1	G 25	6	P 19	0	P 19	0	-1	39
7	0	0	P 23	3	P 20	0	P 20	0	35	71
8	5	1	G 24	3	P 21	0	P 21	0	-1	76
9	29	3	P 22	0	P 22	0	G 22	0	-1	75
10	17	2	P 23	3	G 23	3	P 20	0	-1	77
11	28	3	P 24	3	P 21	0	G 21	0	-1	73
12	15	2	P 25	6	G 22	3	P 19	0	-1	72
13	13	2	P 26	6	G 20	0	P 20	0	-1	65
14	19	2	P 27	9	G 18	0	P 21	3	-1	52
15	18	2	P 28	12	G 16	0	P 22	6	-1	33
16	2	1	G 29	15	P 14	0	P 23	9	-1	53
17	7	1	G 27	12	P 15	0	P 24	9	-1	67
18	33	3	P 25	9	P 16	0	G 25	9	-1	75
19	19	2	P 26	9	G 17	0	P 23	6	-1	59
20	6	1	G 27	12	P 15	0	P 24	9	-1	73
21	4	1	G 25	9	P 16	0	P 25	9	-1	81
22	29	3	P 23	6	P 17	0	G 26	9	-1	92
23	27	3	P 24	6	P 18	0	G 24	6	-1	97
24	9	1	G 25	6	P 19	0	P 22	3	-1	105
25	8	1	G 23	3	P 20	0	P 23	3	-1	107
26	17	2	P 21	0	G 21	0	P 24	3	-1	103
27	13	2	P 22	3	G 19	0	P 25	6	-1	93
28	30	3	P 23	6	P 17	0	G 26	9	-1	104
29	6	1	G 24	6	P 18	0	P 24	6	-1	109
30	11	1	G 22	3	P 19	0	P 25	6	-1	108
31	12	1	G 20	0	P 20	0	P 26	6	-1	101
32	33	3	P 18	0	P 21	3	G 27	9	-1	115
33	19	2	P 19	0	G 22	3	P 25	6	-1	114
34	14	2	P 20	0	G 20	0	P 26	6	-1	107
35	1	1	G 21	3	P 18	0	P 27	9	-1	103
36	11	1	G 19	0	P 19	0	P 28	9	-1	93
37	34	3	P 17	0	P 20	3	G 29	12	-1	113

Las jugadas anteriores, paso a paso.

En la **Bola 1**, la apuesta inicial era de 20 unidades en cada docena. Como el valor mínimo es 20 (mínimo y máximo son iguales) se resta el mínimo a cada apuesta y el resultado es **0** para cada docena, o sea, no hay apuestas, excepto una ficha para el cero. Sale el **35**. Perdemos una unidad (la del cero). Saldo total = **-1**

A partir de aquí, se establecen las nuevas posturas para la **Bola 2**. Primero disminuimos en 2 unidades aquellas docenas que han salido (en este caso la 3^o docena) e incrementamos en 1 aquellas que han perdido (1^o y 2^o). El valor mínimo es 18, por lo que se resta a cada docena, quedando: 1^o docena: $(21-18) = 3$, 2^o docena: $(21-18) = 3$, 3^o docena $(18-18) = 0$ (**sin postura**) y una unidad para el cero. Sale el **24**. Cobramos 6 unidades (2^o docena) y perdemos 4 (3 en la 1^o docena y 1 en el cero). Saldo total = 1

Establecemos las posturas para la **Bola 3**. Primero disminuimos en 2 unidades aquellas docenas que han salido (en este caso la 2^o docena) e incrementamos en 1 aquellas que han perdido (1^o y 3^o). El valor mínimo es 19, por lo que se resta a cada docena, quedando: 1^o docena: $(22-19) = 3$, 2^o docena: $(19-19) = 0$ (**sin postura**), 3^o docena $(19-19) = 0$ (**sin postura**) y una unidad para el cero. Sale el **0**. Cobramos 35 unidades (por el cero) y perdemos 3 (3 en la 1^o docena). Saldo total = 33

Así se pueden analizar el resto de las jugadas.

Recuerde el mecanismo:

El **cero** siempre lleva una ficha.

Se incrementan en 1 unidad aquellas docenas que han perdido.

Se decrementan en 2 unidades aquellas docenas que han ganado.

La *apuesta efectiva* (la que apostamos) resulta de restar la apuesta teórica menor al resto de las apuestas. El resultado para cada docena es la *apuesta efectiva*.

A continuación le ofrecemos una plantilla vacía que puede utilizar para el control de las jugadas. Lógicamente, es posible crearla en una hoja de cálculo para que todo el cálculo se haga de forma automática, adaptarla a su estilo, etc, pero básicamente es la que debería emplea y con la que se han hecho los ejemplos de este sistema. Es muy conveniente practicar y usar el sistema antes de aplicarlo realmente.

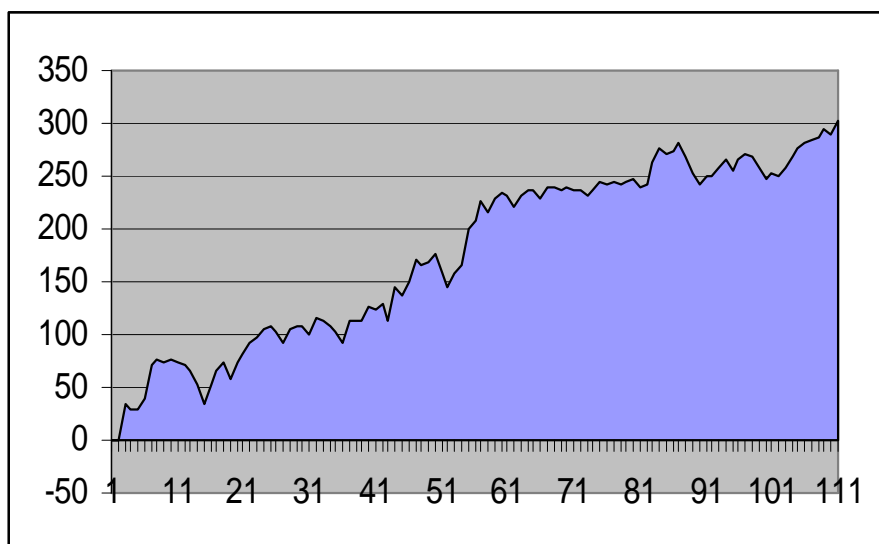
Plantilla de prácticas

Ajuste los parámetros necesarios para obtener la máxima calidad, e imprima esta plantilla para efectuar sus pruebas a mano (nada mejor que lápiz y papel para memorizar lo aprendido). Encontrará la plantilla en la página siguiente.

Bola	Número	Docena	Calc. 1	1º	Calc. 2	2º	Calc. 3	3º	0	Total
1			20	0	20	0	20	0		
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										
25										
26										
27										
28										
29										
30										
31										
32										
33										
34										
35										
36										
37										
38										
39										
40										
41										
42										
43										
44										
45										

www.ruletalandia.com

El ejemplo que hemos analizado durante un ciclo completo (37 bolas) es un extracto de una sesión completa de 3 ciclos (111 bolas) que finalizaba con un total de **234** fichas de beneficio. No lo hemos descrito en su totalidad para no complicar más las cosas, pues la mecánica es siempre la misma sea cual sea el número de ciclos. A continuación adjuntamos la gráfica de las 111 bolas totales, en el que podemos analizar también las primeras 37 bolas explicadas una a una. Podremos apreciar que hay momentos buenos, estables y también ligeras caídas, pero la evolución es positiva sin lugar a dudas.



Ahora, vamos a practicar juntos por última vez. Coja la plantilla de prácticas que ya debe haber impreso (en caso contrario este sería un buen momento de hacerlo) y vayamos con las anotaciones. En la página podrá ver en **color rojo** lo que usted debería haber escrito.

Supongamos que ya ha descargado el software de la ruleta (en caso contrario puede hacerlo ahora mismo desde [aquí](#)) y ha comenzado a jugar. Nada más **comenzar**, ponga una apuesta sobre el **cero** (en todas las jugadas). No necesita saber que números han aparecido con anterioridad. Su primer apuesta será solo al cero, no lo olvide nunca. Puede que gane si tiene suerte, o puede que pierda en caso contrario, pero no tiene demasiada importancia.

Pulsa el botón de **girar** y espera a que salga un número. Sale el **12**

¿Y ahora qué debe hacer? Apunte el número que salió y la docena que le corresponde. En cada docena escriba **G** o **P** según haya ganado o perdido. La 1ª docena ha ganado, por lo tanto esta pasa de 20 a 18 unidades (-2) mientras que las docenas 2ª y 3ª que han perdido pasan de 20 a 21 unidades (+1). El menor valor de las docenas es 18, por lo que resta 18 a cada una de las docenas y lo escribe al lado de cada una de ellas (este será el *valor efectivo* para la siguiente jugada), resultando ser $(18 - 18) = 0$, $(21 - 18) = 3$ y $(21 - 18) = 3$. El cero ha perdido, por lo que apunta además un -1 en su casilla. El total es

la suma de lo que ha ganado (0) menos lo que ha perdido (1) haciendo un total de -1 unidades. Su plantilla quedará así (recuerde que las anotaciones en rojo son las que debe haber escrito usted):

Bola	Número	Docena	Calc. 1	1º	Calc. 2	2º	Calc. 3	3º	0	Total			
1	12	1	G	20	0	P	20	0	P	20	0	-1	-1
2				18	0		21	3		21	3		
3													

Para la siguiente bola, juega 3 unidades en la 2º docena, 3 unidades en la 3º docena y la ficha del cero.

Pulsa el botón de **girar** y espera a que salga un número. Sale el **35**

Seguiremos el razonamiento anterior. Apunte el número que salió y la docena que le corresponde. En cada docena escriba **G** o **P** según haya ganado o perdido. La 3º docena ha ganado, por lo tanto esta pasa de 21 a 19 unidades (-2) mientras que las docenas 1º y 2º que han perdido pasan de 18 y 21 a 19 y 22 unidades (+1). El menor valor de las docenas es 19, por lo que resta 19 a cada una de las docenas y lo escribe al lado de cada una de ellas (este será el *valor efectivo* para la siguiente jugada), resultando ser $(19 - 19) = 0$, $(22 - 19) = 3$ y $(19 - 19) = 0$. El cero ha perdido, por lo que apunta además un -1 en su casilla. El total es la suma de lo que ha ganado (6) menos lo que ha perdido (4) haciendo un total de 2 unidades que sumadas al total acumulado, hacen un saldo total de $(-1+1) = 1$ unidad. Su plantilla quedará así:

Bola	Número	Docena	Calc. 1	1º	Calc. 2	2º	Calc. 3	3º	0	Total			
1	12	1	G	20	0	P	20	0	P	20	0	-1	-1
2	35	3	P	18	0	P	21	3	G	21	3	-1	1
3				19	0		22	3		19	0		
4													

Para la siguiente bola, juega 3 unidades en la 2º docena y la ficha del cero.

Pulsa el botón de **girar** y espera a que salga un número. Sale el **22**

Seguiremos idéntico razonamiento. Apunte el número que salió y la docena que le corresponde. En cada docena escriba **G** o **P** según haya ganado o perdido. La 2º docena ha ganado, por lo tanto esta pasa de 22 a 20 unidades (-2) mientras que las docenas 1º y 3º que han perdido pasan de 19 a 20 unidades (+1). El menor valor de las docenas es 20, por lo que resta 20 a cada una de las docenas y lo escribe al lado de cada una de ellas (este será el *valor efectivo* para la siguiente jugada), resultando ser $(20-20) = 0$, $(20-20) = 3$ y $(20-20) = 0$. El cero ha perdido, por lo que apunta además un -1 en su casilla. El total es la suma de lo que ha ganado (6) menos lo que ha perdido (1) haciendo

un total de 5 unidades que sumadas al total acumulado, hacen un saldo total de $(1+5) = 6$ unidades. Su plantilla quedará así:

Bola	Número	Docena	Calc. 1	1º	Calc. 2	2º	Calc. 3	3º	0	Total
1	12	1	G 20	0	P 20	0	P 20	0	-1	-1
2	35	3	P 18	0	P 21	3	G 21	3	-1	1
3	22	2	P 19	0	G 22	3	P 19	0	-1	6
4			20	0	20	0	20	0		
5										

Como vemos, la apuesta siguiente es sólo para el cero, pues las docenas están todas con valor de postura cero. Como vemos una vez más, el sistema es sencillo de poner en práctica, pues la mecánica es siempre la misma.

2.4 Gestión de Caja.

Una vez desarrollado y comprendido el sistema, pasamos ahora a la Gestión de Caja. Como toda empresa y esta lo es, debemos aplicar unas mínimas normas para gestionar el capital que deseamos poner en juego.

2.4.1 Ciclos Abruptos.

Denominamos de esta forma, a un razonable método de gestión de caja que consiste en detener el sistema cada vez que aparece un cero, comenzando nuevamente desde el inicio, asumiendo las pérdidas o beneficios que tengamos en ese momento, tal y como hemos descrito en los ejemplos. 20 unidades (virtuales) en cada docena darán comienzo a un nuevo período hasta que aparezca el cero una vez más.

2.4.2 Ciclos Fijos.

Esta forma de gestionar la caja consiste en detener el sistema cuando se alcanzan las 35 unidades, pues el beneficio teórico máximo que podría proporcionarnos la aparición del cero. Una vez alcanzado este valor, se volvería una vez más a las 20 unidades virtuales por docena, dando así lugar al comienzo de un nuevo ciclo.

2.4.3 Ciclos Condicionales.

Algunas veces, usted puede tener una larga sesión de pérdidas en una docena en particular. Si esto sucede, una buena forma de gestionar la caja consiste en incrementar las unidades en esa docena y/o excluir la misma de sus apuestas continuando con las otras dos hasta tener algún beneficio (cualquiera mayor que 0). Se puede considerar como racha perdedora de una docena, aquella que produce pérdidas en la misma docena durante 12 veces seguidas o más.

2.5 Regla de Oro.

Para acabar, le diremos que usted puede usar nuestra regla de oro para el manejo del dinero: retírese de la mesa una vez que ha ganado 100 unidades o se han perdido 50 unidades. De esta forma, cuando se enfrente a momentos más o menos normales, si gana 6 veces y pierde 4 (por ejemplo), disfrutará de un beneficio neto de $(100 \times 6) - (50 \times 4) = 600 - 200 = 400$ unidades y en momentos malos donde la situación se da a la inversa, usted solo habrá ganado 4 veces y perdido 6, lo que le permitirá de todas formas disfrutar de un beneficio neto de $(100 \times 4) - (50 \times 6) = 400 - 300 = 100$ unidades.

2.6 Últimos Consejos.

No olvide que lo explicado hasta aquí es tanto aplicable a docenas como a columnas, si bien en los ejemplos nos hemos referido siempre a las primeras para no complicar más las cosas.

Nunca deje que la impaciencia le venza. Toda racha mala se puede superar con tenacidad y temple. No comience a jugar de forma alocada.

No utilice el dinero que no pueda permitirse. Recuerde que el dinero llama al dinero. Las rachas malas se acaban, pero ha de tener resto para continuar jugando.

Elija la unidad (valor de la ficha) acorde a su capital. Para una economía media europea, recomendamos fichas en torno a los 0,4 € a 1 € para comenzar, aunque como es lógico, esta es la recomendación más subjetiva que nos hemos permitido.

Mesa de Juego (Ruleta)



Le recomendamos que para jugar utilice exclusivamente los casinos a los que puede acceder desde esta página:

<http://www.ruletalandia.com/casinos/>

Le deseamos el mayor de los éxitos y suerte... ¡Qué nunca está de más!

BLACKJACK

3.1 Reglas de Juego.

El BlackJack es el juego más popular en un gran número de casinos, aunque no en todos se juega con las mismas reglas. Existen dos tipos básicos: el de Las Vegas o americano y el europeo. Es un juego de azar de los denominados de contrapartida, pues en caso de ganar se recibe una cantidad proporcional a la apostada y los participantes juegan contra el establecimiento. Sus orígenes son desconocidos, aunque se sabe que deriva del **vingt-et-un** francés, que a su vez provenía de otros juegos similares. El objetivo del juego es obtener el puntaje más cercano a 21 sin pasarlo, por lo que este juego también es llamado **veintiuno**. Se cree que su actual nombre en Inglés es debido a la primera partida en que jugador obtuvo el As de Espadas y el Jack de Espadas cobrando de modo especial.

3.2 Reparto de Cartas.

El BlackJack se juega habitualmente con seis barajas inglesas de 52 cartas cada una, aunque la cantidad de barajas puede variar entre Casinos. El valor del As depende de la conveniencia del jugador, pudiendo optarse por atribuirle 1 punto u 11 puntos. Las otras cartas valen tantos puntos como indique su valor natural, a excepción de las figuras que siempre valen 10.

El jugador colocará su apuesta en el centro del círculo de las apuestas justo en frente de su asiento (o el del jugador elegido si se está de pie). La banca repartirá dos cartas boca arriba para cada jugador y dos a sí misma, una boca arriba y otra boca abajo.

Algunos Casinos permiten jugar varias manos a la vez, para ello, simplemente deberá hacer las apuestas en los círculos correspondientes a los lados del centro si es que desea jugar manos adicionales. Esto hace mucho más interesante el juego e incrementa sus probabilidades de ganar.

Valores de las cartas en el BlackJack

Reyes (K), Damas (Q), Jacks (J) y 10, todas valen "10".
Los Ases (A) cuentan "1" u "11", según el valor deseado.
El resto de las cartas, de 2 a 9, mantienen su valor natural.

La mano que da nombre a este juego se llama **BlackJack** y se consigue al ligar un As con un 10 (valor natural o figura), siendo su valor de 21 puntos.

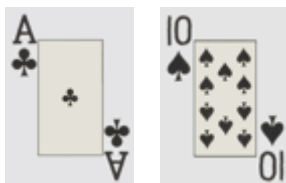
Existen dos términos para identificar las manos en función del uso que se pueda hacer de los Ases: **manos duras** y **manos blandas**.

Mano dura: es aquella en la que no se tiene ningún As, y en caso de haberlo, no puede contabilizarse como 11 debido a que la mano se pasaría de 21.

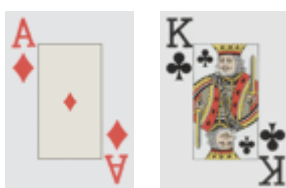
Mano blanda: es cuando se tiene un As al que se le puede asignar, según convenga, el valor de 1 u 11.

Ejemplos de BlackJack

Ejemplo de BlackJack formado por un As y un 10:



Ejemplo de BlackJack formado por un As y una Figura:



Desarrollo del Juego

Si las dos primeras cartas repartidas a un jugador son un As y una carta de valor 10, ese jugador posee **BlackJack** y recibe como pago una vez y media el valor total de la apuesta (Banca paga **3 a 2**) excepto que la banca también posea BlackJack, en cuyo caso ni se paga ni se cobra. Cualquier otra jugada ganadora se paga equitativamente (**1 a 1**).

Un BlackJack ganará a un puntaje total de 21. Por ejemplo, un As y una carta de valor 10 ganarán siempre a una mano de 10, 5 y 6, pues a pesar de que ambas manos tienen un total de 21 puntos, el BlackJack se impone.

El Jugador que no tenga BlackJack continuará pidiendo cartas para intentar acercarse lo mas que pueda a 21 sin pasarse. El Jugador tiene la libertad de parar (plantarse) cuando lo desee o bien pedir otra carta para intentar acercarse a 21. Si el Jugador se pasa de 21, pierde su apuesta.

La banca en cambio, debe pedir carta siempre que el valor de sus cartas sea 16 o menos, y plantarse ("stand") cuando tenga 17 o más.

Dividir (Split): Esta opción le permite al jugador dividir su mano en otras dos manos (divide) igualando cada mano con la apuesta inicial, pasando a tener dos jugadas separadas. Para poder dividir, las dos cartas deben tener el mismo valor (por ejemplo, un par de 8, K y Q, etc). Cuando se divide, un As y una carta de valor 10 equivalen a "21", no a **BlackJack**, esto quiere decir que no se paga 3 a 2, aunque le ganarán a la banca cuando esta tenga 20 puntos o menos. Otra particularidad al dividir un par de Ases, consiste en que cada nuevo juego solo recibirá una carta (una por cada As).

Doblar (Double): Esta opción solo se activará después de que las dos primeras cartas sean repartidas para cada mano. Los Jugadores que piensan que esa mano les ha sido favorable, pueden **doblar** su postura y obtener el doble de beneficio en caso de ganar. Al doblar, la apuesta original será duplicada automáticamente y se repartirá al Jugador **una** carta adicional. Duplicar no se permite cuando se obtiene una mano con BlackJack, pues el jugador perdería al recibir la carta adicional.

Asegurar (Insure): Cuando la carta boca arriba de la banca es un As, los jugadores pueden **asegurarse**, y para ello se **paga** una cantidad adicional equivalente a la mitad de la apuesta del jugador, antes que la jugada comience. Si la banca finalmente tiene BlackJack, la apuesta **seguro** le pagará 2 a 1. Si la banca no tiene BlackJack, la apuesta **seguro** se pierde y el juego continúa normalmente.

Mesa de Juego (Black Jack)



3.3 Técnicas de Juego.

Quando Pedir Cartas

En Manos Duras:

- Si la banca tiene As, 7, 8, 9 ó 10 (incluyendo J, Q y K), usted deberá pedir cartas hasta tener un valor de 17 o más.
- Si la banca tiene 4, 5 ó 6, deberá pedir cartas hasta tener un valor de 12 o más (tenga en cuenta que la banca se pasará al menos el 40% de las veces).
- Si la banca tiene 2 ó 3, deberá pedir cartas hasta tener un valor de 13 o más.

En Manos Blandas:

- Si la banca tiene As, 9 ó 10 (incluyendo J, Q y K), usted deberá pedir cartas hasta tener un valor de 19 o más.
- Si la banca no se encuentra en la situación anterior, pida cartas hasta tener un valor de 18 o más.

Cuando Doblar

- Si tiene un valor total de 11, deberá doblar, **excepto** que la carta descubierta de la banca sea un As (aún en este caso, no sería malo doblar).
- Si tiene un valor total de 10, debería doblar, **excepto** que la carta descubierta de la banca sea As ó 10 (incluyendo J, Q y K).
- Si tiene 9, As y 7 ó As y 6, debería doblar **siempre que** la carta descubierta de la banca sea 3, 4, 5 ó 6.
- Si tiene As y 5 ó As y 4, debería doblar **siempre que** la carta descubierta de la banca sea 4, 5 ó 6.
- Si tiene As y 3 ó As y 2, debería doblar **siempre que** la carta descubierta de la banca sea 5 ó 6.

Cuando Dividir

- Deberá dividir cuando tenga un par de 8 ó de Ases.
- Deberá dividir cuando tenga un par de 9, **excepto** cuando la carta descubierta de la banca sea un As ó 10.
- Deberá dividir cuando tenga un par de 7 **siempre que** la carta descubierta de la banca sea 2, 3, 4, 5, 6 ó 7.
- Deberá dividir cuando tenga un par de 6 **siempre que** la carta descubierta de la banca sea 2, 3, 4, 5, ó 6.
- Deberá dividir cuando tenga un par de 4 **siempre que** la carta descubierta de la banca sea 5 ó 6.
- Deberá dividir cuando tenga un par de 2 ó 3, **siempre que** la carta descubierta de la banca sea 2, 3, 4, 5, 6 ó 7.
- No divida **nunca** las parejas de 5.
- No divida las parejas de 10, **excepto** cuando la carta descubierta de la banca sea 4, 5 ó 6 y lleve controlado que en el sabot hay mas cantidad de Ases y 10 de los debidos. Si no domina este tema, le recomendamos simplemente que no divida las parejas de 10.
- Luego de dividir, doble de la misma forma que haría en una mano cualquiera.

3.4 Sistemas de BlackJack.

En general, la banca tiene ventaja sobre el jugador, pero es al jugar cuando esta ventaja natural puede aumentar o disminuir hasta poder incluso ponerse a favor del jugador.

Estadísticamente hablando, cuando en el total de las cartas hay un número relativamente alto de 10 y Ases, es cuando los jugadores podemos sacar mayor ventaja. En cambio, cuando en el sabot hay mayoría de cartas “bajas”, es entonces cuando la banca tiene ventaja sobre el jugador.

Se han desarrollado diferentes sistemas para contar las cartas y ayudar a los jugadores a saber si están en un momento de beneficioso o no, para de esa forma, poder variar las apuestas y modificar las decisiones que conduzcan a **doblar** o **dividir**.

Métodos de Conteo

Uno de los métodos más aceptados y sencillos, consiste en contar los ases y los 5. Cada vez que se juega un As, el contador (mental) se reduce en una unidad, mientras que cuando aparece un 5 (la carta más beneficiosa para la banca), el contador se incrementa. Si el contador es positivo, el jugador debería aumentar sus apuestas según la estrategia de juego prevista, mientras que si el contador se hace 0 deberá reducirla, y por supuesto, cuando sea negativo, apostar por el mínimo necesario para seguir jugando.

Sistemas más avanzados, consisten en incrementar el **contador** unitariamente (+1) cada vez que sale 3, 4, 5, 6 y 7 y decrementarlo también en la unidad (-1) por cada valor 10 y As salidos. Por su valor “neutral”, se ignoran en la cuenta los 2, 8 y 9.

Los sistemas más sofisticados otorgan mayor importancia al 5 que a otras cartas bajas, e incluyen más ajustes para apostar, doblar y otras decisiones de la partida en función del valor y el número de cartas que quedan en el sabot.

El BlackJack es un juego en el que se debe emplear **siempre** la estrategia adecuada para jugar cada mano. Apartarse de las Técnicas de Juego significa sencillamente **perder**, porque cada decisión que se tome debe ser matemáticamente correcta. Aún cuando haya doblado 4 veces un 11 contra un 10 de la banca y haber perdido, cuando ese juego se repita otra vez, deberá doblar nuevamente según lo indican las Técnicas de Juego. No lo olvide.

Le recomendamos que para jugar utilice exclusivamente los casinos a los que puede acceder desde esta página:

<http://www.ruletalandia.com/casinos/>

Le deseamos el mayor de los éxitos y suerte... ¡Qué nunca está de más!

BACARRÁ

4.1 Reglas de Juego.

El Bacarrá, también conocido como **Punto y Banca**, es un emocionante juego de cartas empleado en la trama de la novela "Casino Royal" de Ian Fleming y cuyo protagonista es el mítico James Bond. Se originó en Italia durante la Edad Media y su nombre deriva de la palabra italiana para "cero", pues las cartas con figuras y 10 ("dieces") que son normalmente cartas de valores altos en la mayoría de los juegos, se cuentan como cero en el Bacarrá. Con el paso del tiempo, el juego emigró a Francia, donde fue bien acogido por la aristocracia de la época. Aún en nuestros días, el Bacarrá es uno de los juegos favoritos en la mayoría de los casinos del mundo.

El juego consiste en apostar cualquiera de las dos jugadas, la del **Punto** (Jugador) ó la de la **Banca**, y obtener un valor lo mas próximo posible a 9. Usted puede apostar a cualquiera de las opciones (Punto o Banca) pero también puede hacerlo al **empate** ("tie").

4.2 Reparto de Cartas.

El Bacarrá se juega normalmente con seis u ocho barajas. Cada mano recibirá al menos 2 cartas, pero nunca más de tres. La primera y tercera carta repartidas del montón constituyen la jugada del **Jugador** (Punto), mientras la segunda y la cuarta carta hacen la jugada de la **Banca**. Si es necesario, una tercera carta será repartida a cualquiera de las dos manos, de acuerdo con las reglas indicadas a continuación. Todas las cartas se reparten boca arriba.

Valores de las cartas en el Bacarrá

Reyes (K), Damas (Q), Jacks (J) y 10, todas valen "0".

Los Ases (A) valen "1".

El resto de las cartas, de 2 a 9, mantienen su valor natural.

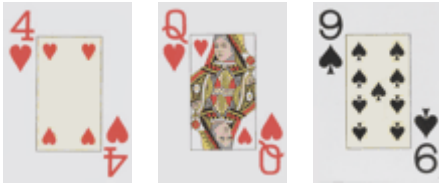
La puntuación de cada mano, es el **último dígito** de la suma de los valores de las cartas de dicha mano. De este modo, una mano con un 8 y un 9 obtendrá una puntuación de 7 (ya que $8 + 9 = 17$). Esto se debe a que los "dieces" y las Cartas con figuras cuentan como cero, o lo que es lo mismo, sólo el último dígito cuenta, motivo por el que un 10 tiene como valor cero. Estos puntajes siempre serán de 0 a 9.

Ejemplos de Puntuación

Ejemplo 1: $9 + 0 = 9$, la puntuación de esta mano es 9.



Ejemplo 2: $4 + 0 + 9 = 13$, la puntuación de esta mano es 3.



Mano Natural

Debido a que el objeto de cada mano es acercarse lo más posible a 9, cuando se obtiene un puntaje superior o igual a 8 con las dos primeras cartas, la jugada puede considerarse muy buena. Esa mano es llamada **Natural**, y significa que, si **cualquiera** de las jugadas es natural, **ambas** (Punto y Banca) deben pasar, aunque obviamente, el único resultado que le ganará a un 8 natural será un 9 natural.

Desarrollo del Juego

Dos cartas son repartidas boca arriba, tanto al Jugador como a la Banca. Si una de las manos es natural, esa mano gana, pero si ambas manos tienen un natural, la mano natural más alta es la ganadora. Si ambas manos tienen el mismo natural, se produce un empate.

Si ninguno de los dos, ni Jugador ni Banca, tienen natural, el juego continúa. En función de la puntuación de cada uno, el Jugador y la Banca pedirán una tercer carta según las siguientes reglas.

4.3 Sistemas de Bacarrá.

Reglas para el Punto (Jugador)

Primeras dos cartas (Puntuación)	Acción del Jugador
0, 1, 2, 3, 4, 5	Pide (Draw)
6, 7	Se planta (Stand)
8, 9	Pasa (Natural)

Reglas para la Banca

Cuando el Jugador ha pedido una tercer carta, el juego de la Banca se hace más interesante. En ese caso, La banca **se plantará** con una puntuación de 7

pero pedirá cuando puntúe 6 o menos, en función del valor de la **tercera carta** del Jugador (no el resultado de la **mano**, sino de la **carta**). Las reglas que determinan si la Banca pide una tercera carta o se planta, son las siguientes:

Puntuación de la Banca	Tercera Carta del Jugador									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
6	S	S	S	S	S	S	D	D	S	S
5	S	S	S	S	D	D	D	D	S	S
4	S	S	D	D	D	D	D	D	S	S
3	D	D	D	D	D	D	D	D	S	D
2	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
1	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
0	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
S = Stand (Se Planta)						D = Draw (Pide)				

Gana:

- La mano con la puntuación más cercana a nueve.
- Las apuestas pagadas a la mano del Jugador son **1 a 1**.
- Las apuestas pagadas a la mano de la Banca son también **1 a 1**, pero una apuesta ganadora de la Banca debe pagar una comisión al Casino, conocida con el nombre de **vigorish**. Este porcentaje es del **5%** sobre la cantidad ganada, y se restará automáticamente del balance de su Cuenta.
- Si ambas manos resultan con igual puntuación, la apuesta de **Empate** es la ganadora, pagando **8 a 1** (9 a 1 si incluimos la postura). Cuando un empate ocurre, las apuestas de Punto y Banca son anuladas (ni ganan ni pierden).

Mesa de Juego (Bacarrá)



Le recomendamos que para jugar utilice exclusivamente los casinos a los que puede acceder desde esta página:

<http://www.ruletalandia.com/casinos/>

Le deseamos el mayor de los éxitos y suerte... ¡Qué nunca está de más!

CRAPS

5.1 Reglas de Juego.

Los árabes adoptaron el pasatiempo de “tirar los huesos” (origen de tirar los dados) que los legionarios habían traído al Medio Oriente durante la expansión del Imperio Romano. Posteriormente a través de las rutas mercantiles llega a Europa durante la Edad Media, pasando más tarde a Inglaterra alrededor del siglo XIV, denominándose **hazard**, expresión que significaba tomar una oportunidad o un riesgo.

Fueron los propios ingleses los que a una versión minoritaria de este juego le denominaron **crabs**, aunque en Francia pasó a llamarse **crabes**. Así llega hasta América, apareciendo una versión simplificada de **Hazard Lost** que tomó el nombre de **creps**, aunque los descendientes de colonos franceses continuaron escribiéndole como **crabes**. Con ligeros cambios hasta nuestros días, el **Craps** se ha convertido en uno de los juegos de dados por excelencia, siendo rápido y muy emocionante en su desarrollo.

Base del Juego

En Craps, un tirador lanza un par de dados para establecer un **Punto**, y las apuestas girarán en base a las posibilidades de que dicho tirador repita el mismo **Punto** antes de lanzar un 7.

La serie de tiros para establecer y repetir el Punto se denomina **ronda**. Cada **ronda** comienza con el llamado **Tiro de Salida** (Come Out Roll), y es con este tiro que se procura establecer dicho **Punto**.

Tiro de Salida (Come Out Roll)

El **Tiro de Salida** lo anuncia el tirador con un mensaje del tipo "**están saliendo**". Si el total del lanzamiento suma 4, 5, 6, 8, 9 ó 10 el **punto** queda establecido. Si por el contrario suma 2, 3, 7, 11, ó 12 termina la ronda inmediatamente. Cuando el puntaje ha sido establecido, un disco (puck) en **ON** será puesto en el paño de juego para advertir sobre dicha acción.

Una vez que el **puntaje** se estableció, los dados serán lanzados continuamente hasta que el mismo puntaje sea lanzado nuevamente o bien salga un 7.

Las combinaciones de dados que dan por resultado **2, 3** y **12** son llamados **Craps** mientras que los totales que sumen **7** u **11** se llaman **Naturales**.

Ejemplos de Craps

- Ojos de Serpiente (Snake Eyes)



- Ojos Cruzados (Cross Eyes)



- Vagones (Box Cars)

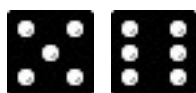


Ejemplos de Naturales

- Naturales de suma 7



- Naturales de suma 11



5.2 Desarrollo.

Recopilando lo visto, podemos decir que si durante el **Tiro de Salida** se obtiene un resultado de **Craps** o **Natural**, la ronda automáticamente llega a su conclusión. Sin embargo, si el resultado del lanzamiento es un 4, 5, 6, 8, 9 o 10 el **Punto** queda automáticamente establecido y la ronda permanece abierta. Una vez establecido el Punto, el juego pasa a lo que se denomina **mitad del juego** (midgame) que es la parte de la ronda donde el tirador continúa lanzando los dados hasta que acierte otra vez el **Punto** o lance un **7** (ambos resultados dan por concluida la ronda).

Entre el **Tiro de Salida** y la conclusión de la ronda pueden darse un número indeterminado de lanzamientos. Si el tirador lanza un 7 antes de acertar al Punto, se denomina **Seven Out** y por lo tanto pierde, dejando así que los dados pasen al próximo jugador para el inicio de una nueva ronda, pero, si el tirador acierta al Punto, este pueden elegir si continuar lanzando los dados o pasarlos a otro jugador. Un tirador que haga **Craps** (2, 3 ó 12) en el Tiro de Salida también pierde, dejando que los dados pasen al próximo jugador. Mientras que si obtiene un **Natural** (7 u 11) en el Tiro de Salida podrá repetir el mismo.

Apuestas

Hay una variedad de apuestas que se pueden hacer en cada tiro, algunas son condicionales y otras son apuestas en contra de un resultado específico. Hay apuestas que son sólo válidas durante un lanzamiento, otras que pueden permanecer en la mesa por toda una ronda, y están las que duran varias

rondas. Todas estas variedades de apuestas hacen del juego de Craps algo sumamente emocionante de ver y jugar.

La mejor manera de comenzar a jugar Craps es apostando a la **Línea de Pase** en el Tiro de Salida. Un 7 u 11 en el Tiro de Salida hacen del tirador un ganador inmediato, siendo una apuesta que se paga **1 a 1**. Si se establece un **Punto**, y este se repite antes de un 7, el apostar en la Línea de Pase paga también **1 a 1**. La siguiente sección explica detalladamente todas las opciones de apuestas.

Opciones de Apuestas

- Línea de Pase (Pass Line).
- Barra No Pase (Don't Pass Line).
- Apuestas Venir (Come Bet).
- Apuestas No Venir (Don't Come Bet).
- Apuestas de Campo (Field Bet).
- Apuestas a Gran 6 y Gran 8.
- Apuestas en Sitio (Place Bets).
- Apuesta Buy (Buy Bet).
- Apuesta Lay (Lay Bet).
- Apuestas Difíciles (Hardways).
- Apuestas de un Solo Tiro (One Roll Bets).
- Apuestas Suplementarias (Odds).

Línea de Pase

Las apuestas **Línea de Pase** se efectúan antes del **Tiro de Salida** (Come Out Roll). Si tira un **Natural** (7 u 11), el Jugador gana y la ronda termina. Si por el contrario tira un **Craps** (2, 3 ó 12) entonces pierde. Cualquier otro número (4, 5, 6, 7, 8, 9, o 10) establece el **Punto** y una ficha, denominada **puck** (marcado **ON**) se coloca sobre la correspondiente columna numerada (la columna del Punto) para indicar que se ha establecido el Punto. A partir de ese momento, y si consigue que se repita el Punto **antes** de sacar un **7** ganará la apuesta, la cual paga **1 a 1**, y en el caso de salir un **7** antes de la repetición del Punto perderá la postura.

Una vez establecido el Punto, la ronda concluye solamente si un lanzamiento da por resultado un 7. La finalización de la ronda se indica desplazando el **puck** (marcado **OFF**) a la esquina superior izquierda de la mesa, dejando claro así, que el siguiente tiro será un **Tiro de Salida**.

Barra No Pase

La **Barra No Pase** es la apuesta contraria a la **Línea de Pase**, o sea, que esta apuesta gana solamente si el tirador lanza un 7 antes de alcanzar el Punto, y pierde cuando el Punto sea alcanzado antes de un 7. Para hacer este tipo de apuesta, sus fichas deben ser colocadas en la Barra No Pase antes del **Tiro de Salida**. En el Tiro de Salida, la apuesta gana con un 2 o un 3, pierde con 7 u 11

y empata con un 12, pues cualquier otro número (4, 5, 6, 8, 9, 10) establece el Punto. Este tipo de apuesta paga **1 a 1**.

Apuestas Venir

Estas apuestas están disponibles una vez que se haya **establecido** el Punto (no antes). Para hacer una apuesta **Venir**, ponga sus fichas en el espacio marcado como **Venir**. El Jugador gana si en el siguiente lanzamiento de dados sale un 7 u 11, perdiendo si ese lanzamiento obtiene **Craps** (2, 3, o 12). Si el tirador saca 4, 5, 6, 8, 9, ó 10, entonces ese número se convierte en **Puntaje Venir**, y la apuesta **Venir** se desplaza de la **Barra Venir** al espacio correspondiente al **Puntaje Venir**. Si el lanzador tira un **Puntaje Venir** nuevamente antes de obtener un 7, el Jugador gana la apuesta. Si sale un 7 primero, pierde. Este tipo de apuesta paga **1 a 1**.

Observe que una vez que se ha realizado una **Apuesta Venir**, dicha apuesta permanecerá en el espacio correspondiente hasta que el resultado sea el **Punto Venir** ó un 7. Las apuestas no resueltas no pueden ser modificadas ni retiradas, y es por esta razón que una **Apuesta Venir** puede permanecer en la mesa mas allá de la conclusión de la ronda.

Apuestas No Venir

Estas apuestas están disponibles una vez que se haya **establecido** el Punto (no antes). Estas apuestas son opuestas a las **Apuestas Venir**. Para hacer una apuesta **No Venir**, ponga sus fichas en el espacio marcado como **Barra No Venir**. El Jugador gana si en el siguiente lanzamiento de dados sale un 2 ó un 3, pierde si en ese lanzamiento salen 7 u 11, y empata (se devuelve la apuesta) si el lanzador tira un 12. Si el tirador saca 4, 5, 6, 8, 9, ó 10, entonces ese número se convierte en **Puntaje No Venir**, y la apuesta **No Venir** se desplaza de la **Barra No Venir** al espacio correspondiente al **Puntaje No Venir**. Si el lanzador tira un 7, el Jugador gana la apuesta, mientras que si saca un **Puntaje No Venir**, pierde. Este tipo de apuesta paga **1 a 1**.

Observe que una vez que se ha realizado una **Apuesta No Venir**, dicha apuesta permanecerá en el espacio correspondiente hasta que el resultado sea el **Punto No Venir** ó un 7. Las apuestas no resueltas no pueden ser modificadas ni retiradas, y es por esta razón que una **Apuesta No Venir** puede permanecer en la mesa mas allá de la conclusión de la ronda.

Apuestas de Campo

Las Apuestas de Campo son un tipo de apuesta que **ganan** si el lanzador saca uno de los números de dicha casilla (2, 3, 4, 9, 10, 11 ó 12), y **pierden** si saca cualquier otro valor (5, 6, 7 u 8). Esta apuesta paga **1 a 1** si se saca 3, 4, 9, 10 u 11, y el doble (**2 a 1**) sacando 2 ó 12. Las apuestas de Campo se pueden hacer antes de **cualquier** tiro.

Apuestas a Gran 6 y Gran 8

Gran 6 apuesta a que un 6 será lanzado antes que un 7, y de la misma forma, **Gran 8** apuesta a que un 8 aparecerá antes que un 7. Estas apuestas pagan **1 a 1** cuando el tirador lanza los números respectivos antes de lanzar un 7, y pierden si lanza un 7 primero. Las apuestas **Gran 6** y **Gran 8** están **siempre activas** y pueden persistir más allá de la conclusión de una ronda (es decir, cuando una ronda en cualquier tiro de Punto sea 4, 5, 9 o 10). Estas apuestas pueden ser efectuadas o canceladas en cualquier momento antes del tiro.

Apuestas en Sitio

Las **Apuestas en Sitio** permiten apostar **por** o **contra** un número de **Punto** específico. Estas apuestas se efectúan en líneas superiores e inferiores de las casillas numeradas como **4, 5, SEIS, 8, NUEVE, 10**. Las apuestas realizadas pueden persistir mas allá de una ronda y están siempre activas, incluso durante el Tiro de Salida. Estas pueden ser hechas, modificadas o retiradas en cualquier momento antes de cualquier tiro.

Apuestas a Ganar: Esta jugada apuesta a que saldrá un número específico (4, 5, 6, 8, 9, o 10) antes de que un 7 sea lanzado. La apuesta se coloca en la **línea inferior** de los números antes mencionados. Si el número sale **antes** del 7 se gana, mientras que si sale el 7 primero, se pierde. Este tipo de apuesta y sus pagos se describen en la siguiente tabla:

Apuesta	Ganancia en	Pérdida en	Paga	No acción en
4	4	7	9:5	2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12
5	5	7	7:5	2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12
6	6	7	7:6	2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12
8	8	7	7:6	2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12
9	9	7	7:5	2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 12
10	10	7	9:5	2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12

Apuestas en Contra: Esta jugada apuesta a que saldrá un 7 antes que un número específico (4, 5, 6, 8, 9, o 10) sea lanzado. La apuesta se coloca en la **línea superior** de los números antes mencionados. Si el 7 sale **antes** que el número apostado se gana, mientras que si sale el número primero, se pierde. Este tipo de apuesta y sus pagos se describen en la siguiente tabla:

Apuesta	Ganancia en	Pérdida en	Paga	No acción en
4	7	4	5:11	2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12
5	7	5	5:8	2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12
6	7	6	4:5	2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12
8	7	8	4:5	2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12
9	7	9	5:8	2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 12
10	7	10	5:11	2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12

Apuestas Buy

Esta apuesta consiste en apostar a que el número indicado (4, 5, 6, 8, 9, 10) aparecerá en la mesa antes del tiro de un 7. Estas apuestas se efectúan en la **propia** casilla del número elegido correspondiente al grupo **4, 5, SEIS, 8, NUEVE, 10**. Las **Apuestas Buy** son similares a las **Apuestas a Ganar**, pero las Apuestas Buy pagan la verdadera probabilidad después de una comisión (**vigorish**) del **5%** a la Casa, la cual se substrahe de la cantidad apostada. Las Apuestas Buy pueden persistir más allá de una ronda y están siempre activas incluso durante el Tiro de Salida, pudiendo ser colocadas, modificadas o retiradas en cualquier momento antes de cualquier tiro. Este tipo de apuesta y sus pagos se describen en la siguiente tabla:

Apuesta	Ganancia en	Pérdida en	Paga	No acción en
4	4	7	2:1, <5%	2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12
5	5	7	3:2, <5%	2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12
6	6	7	6:5, <5%	2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12
8	8	7	6:5, <5%	2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12
9	9	7	3:2, <5%	2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 12
10	10	7	2:1, <5%	2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12

Apuesta Lay

Esta apuesta consiste en apostar a que se lanzará un 7 antes del número indicado (4, 5, 6, 8, 9, 10). Estas apuestas se efectúan en casilla **superior** del número elegido correspondiente al grupo **4, 5, SEIS, 8, NUEVE, 10**. Las **Apuestas Lay** son similares a las **Apuestas en Contra**, pero las Apuestas Lay pagan la verdadera probabilidad después de una comisión (**vigorish**) del **5%** a la Casa, la cual se substrahe de la cantidad apostada. Las Apuestas Lay pueden persistir más allá de una ronda y están siempre activas incluso durante el Tiro de Salida, pudiendo ser colocadas, modificadas o retiradas en cualquier momento antes de cualquier tiro. Este tipo de apuesta y sus pagos se describen en la siguiente tabla:

Apuesta	Ganancia en	Pérdida en	Paga	No acción en
4	7	4	1:2, < 5%	2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12
5	7	5	2:3, <5%	2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12
6	7	6	5:6, < 5%	2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12
8	7	8	5:6, < 5%	2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12
9	7	9	2:3, < 5%	2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 12
10	7	10	1:2, < 5%	2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12

Apuestas Difíciles

Esta postura apuesta a que el tirador lanzará el número indicado (4, 6, 8 o 10) en **difícil** (2+2, 3+3, 4+4 ó 5+5) antes que un 7 o el número elegido en forma **fácil** (5+1 ó 4+2, etc.). Las **Apuestas Difíciles** se colocan en el espacio de la Mesa de Dados que contiene los dos dados correspondientes a los **números difíciles**. Las apuestas difíciles están siempre activas, incluso durante el Tiro de Salida, y estas pueden ser colocadas, modificadas o retiradas en cualquier momento antes de cualquier tiro. Es conveniente saber que cuando un número es obtenido con el mismo valor en los dados, el número es llamado **bravo** o **difícil** indistintamente. Este tipo de apuesta y sus pagos se describen en la siguiente tabla:

Apuesta	Ganancia en	Pérdida en	Paga	No acción en
4	4 Bravo	7 o 4 Fácil	7:1	2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12
6	6 Bravo	7 o 6 Fácil	9:1	2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12
8	8 Bravo	7 u 8 Fácil	9:1	2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12
10	10 Bravo	7 o 10 Fácil	7:1	2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12

Números Bravos o Difíciles

- 4 Bravo



- 6 Bravo



- 8 Bravo



- 10 Bravo



Apuestas de un Solo Tiro

Este es el grupo de apuestas que más se pagan y son válidas solamente por un tiro (en el que se gana o se pierde). A continuación detallaremos las apuestas posibles.

Cualquier 7 (Any 7): Esta jugada apuesta a que en el próximo tiro se lanzará un 7 (cualquier combinación). Si un 7 sale en el siguiente tiro, la apuesta paga **4 a 1**, perdiendo con cualquier otro número. La apuesta se coloca en el espacio que pone **SIETE**.

Cualquier 11 (Any 11): Esta jugada apuesta a que en el próximo tiro se lanzará un 11 (cualquier combinación). Si un 11 sale en el siguiente tiro, la apuesta paga **15 a 1**, perdiendo con cualquier otro número. La apuesta se coloca en la zona de dados que suman 11.

Cualquier Craps: Esta jugada apuesta a que en el próximo tiro se lanzará uno de los números de **Craps** (2, 3 o 12). Si un Craps sale en el siguiente tiro, la apuesta paga **7 a 1**, perdiendo con cualquier otro número. La apuesta se coloca en el espacio que pone **Cualquier Craps**.

Apuestas C & E: La apuesta de **C** es solo otra forma de hacer apuestas a **Cualquier Craps**. De la misma forma, la apuesta de **E** es otra forma de hacer apuestas a **Cualquier 11**. Las apuestas se colocan respectivamente en los espacios señalados con **C** y **E**.

Apuestas Horn: Esta jugada apuesta a que en el próximo tiro se lanzará 2, 3, 11 ó 12. Las apuestas se colocan en los espacios donde los dados suman 2, 3, 11, y 12. Las apuestas de tipo Horn para números específicos son resueltas en el siguiente tiro según se indica en la tabla siguiente:

Apuesta	Ganancia en	Paga	Pérdida en
2	2	30:1	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
3	3	15:1	2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
11	11	15:1	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12
12	12	30:1	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11

Apuestas Suplementarias

Estas apuestas también conocidas como **apuestas de probabilidad**, son apuestas **back-up** (de resguardo) en las apuestas de Línea ya efectuadas (es decir, apuestas de Pase, No Pase, Venir y No Venir) y las mismas están condicionadas a que el **Punto** debe ser establecido (por ejemplo, no se puede apostar en las probabilidad de Pase o Venir durante el Tiro de Salida), por lo que se debe tener una apuesta de Línea pendiente para poder efectuar este tipo de postura. La máxima cantidad a apostar en este tipo de probabilidad, será el **triple** de la cantidad existente en la correspondiente apuesta de Línea. La apuesta back-up, gana solo si la apuesta de Línea gana, y pierde si esta pierde, es por eso que se denominan **condicionales**. No hay una ventaja para la Casa en este tipo de apuestas, y por lo tanto, pagan las verdaderas probabilidades, como será explicado a continuación.

A diferencia de las apuestas de Pase y Venir, todas las apuestas de probabilidad sin resolver pueden ser retiradas o modificadas después de cada tiro. Las apuestas de probabilidad de Pase y No Pase se resuelven siempre al

final de la ronda, pero las apuestas de probabilidad de Venir y No Venir solamente se resuelven cuando salen el Punto de Venir, ó el 7, por lo tanto, dichas apuestas persisten hasta la conclusión de la ronda y permanecen activas durante el Tiro de Salida.

Apuestas de Pase Desiguales (Pass Line Odds): Estas posturas se pagan **2 a 1** si el Punto es 4 ó 10, **3 a 2** si el Punto es 5 ó 9 y por último **6 a 5** si el Punto es 6 u 8. Para efectuar la apuesta, haga **click** bajo la apuesta existente en la **Línea de Pase**.

Apuestas No Pase Desiguales (Don't Pass Line Odds): Estas posturas se pagan **1 a 2** si el Punto es 4 ó 10, **2 a 3** si el Punto es 5 ó 9 y por último **5 a 6** si el Punto es 6 u 8. Para efectuar la apuesta, haga **click** en el lado derecho de su apuesta original en la **Barra No Pase** (exactamente en la imagen de dados 6x6).

Apuestas Venir Desiguales (Come Odds): Estas posturas se pagan **2 a 1** si el Punto de Venida es 4 ó 10, **3 a 2** si el Punto es 5 ó 9 y por último **6 a 5** si el Punto es 6 u 8. Para efectuar la apuesta, haga **click** bajo las Apuestas Venir, **después** de haber sido movidas al Espacio de Puntaje.

Apuestas No Venir Desiguales (Don't Come Odds): Estas posturas se pagan **1 a 2** si el Punto de Venida es 4 ó 10, **2 a 3** si el Punto es 5 ó 9 y por último **5 a 6** si el Punto es 6 u 8. Para efectuar la apuesta, haga **click** bajo las Apuestas No Venir, **después** de haber sido movidas al Espacio de Puntaje.

Mesa de Juego (Craps)



Le recomendamos que para jugar utilice exclusivamente los casinos a los que puede acceder desde esta página:

<http://www.ruletalandia.com/casinos/>

Le deseamos el mayor de los éxitos y suerte... ¡Qué nunca está de más!

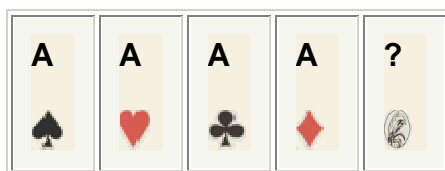
VIDEO POKER

6.1 Reglas de Juego.

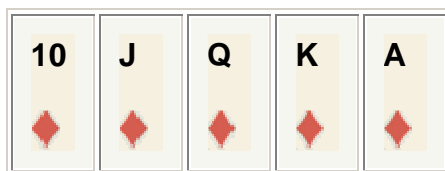
Existen muchísimos modelos en máquinas de Video Poker, aunque nosotros comentaremos uno de ellos que nos gusta especialmente. Pero insistimos, una vez dentro del casino, solo tiene que elegir aquella máquina que más le agrade, pues el desarrollo del juego sigue las mismas normas.

El juego consiste en intentar conseguir mediante 5 cartas, una de las combinaciones siguientes (ordenadas en orden decreciente (de mayor a menor) según su valor:

Repoker (5 Ases): Es la mayor mano posible. Se consigue con la ayuda del comodín.



Escalera de Color: Cinco cartas en secuencia y del mismo palo, finalizando con el As. Puede darse el empate.



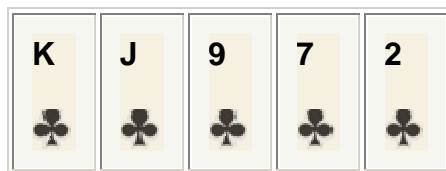
Póquer: Cuatro cartas del mismo valor.



Full: Tres cartas de un valor y dos de otro.



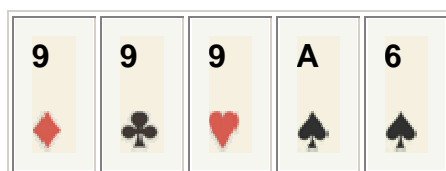
Color: Cinco cartas cualquiera del mismo color (palo).



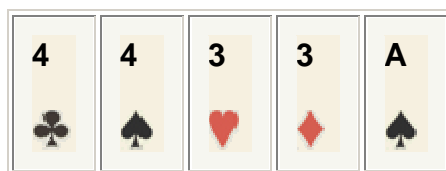
Escalera: Cinco cartas en secuencia (los ases pueden emplearse como primero o como ultimo de la serie) de cualquier color. Puede haber empate.



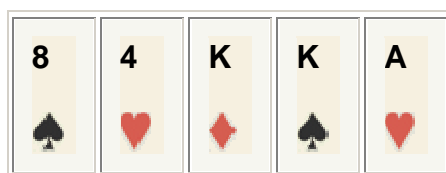
Trío: Tres cartas de idéntico valor.



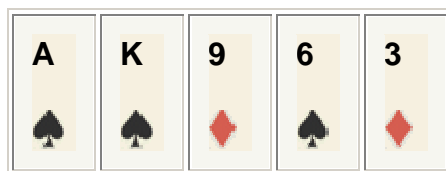
Dos Pares: Dos grupos de dos cartas de idéntico valor.



Un Par: Dos cartas del mismo valor.



Carta más Alta: En las jugadas en que no haya como mínimo un par, se ordena la misma por la carta más alta, de tal forma que si la mayor fuera igual que la del oponente, entonces se compararía la segunda más alta y así sucesivamente.



6.2 Desarrollo.

Jacks or Better 4 Line: Esta Máquina pertenece a la categoría de **Video Poker de 4 Líneas**. El objetivo del juego con **Jacks or Better 4 Line** es obtener una mano de póquer de cinco cartas que contenga una combinación ganadora. Se distingue del Jacks or Better **original**, porque posee cuatro líneas de cartas. Cuanto mejor sea su mano, más grande será el pago. El Jugador decide cómo y cuántas de sus cartas serán reemplazadas. Las cartas pueden cambiarse solamente una vez, y la Tabla de Pagos se puede ver en la propia máquina.

Jugar una Partida

Elija el valor de las monedas que desea apostar en cada ronda, haciendo **click** en los botones + y – del lado derecho.

Haga **click** en **Apostar Uno** o **Apuesta Máxima** para seleccionar el número de monedas que desea apostar. Cada click en el botón **Apostar Uno** incrementa la apuesta por el importe de moneda seleccionado. Si se Hace click en Apuesta Máxima, se incrementa la apuesta a la cantidad máxima posible (en este modelo son 5 monedas) y reparte las cartas automáticamente. Si lo prefiere, el Jugador puede hacer click en la columna apropiada de la tabla de ganancias para especificar el tamaño de su apuesta. El tamaño de la apuesta que se elige es por cada línea, y puesto que hay cuatro líneas de cartas, la cantidad es sustraída cuatro veces del balance de su cuenta.

Haga click en **Repartir** (si no presionó Apuesta Máxima).

Decida que cartas desea conservar presionando el botón **Retener** que hay debajo de cada carta, o haciendo click sobre la carta en cuestión.

Haga click en **Repartir** para sustituir las cartas que haya decidido cambiar.

Doblar: Si el Jugador finaliza con una mano ganadora, puede aceptar la ganancia (presionando **Cobrar**), u optar por doblarla. Si decide doblar la ganancia, el crupier retira una carta abierta y al Jugador se le dan cuatro cartas cubiertas para que elija entre ellas. Si la carta elegida es más baja que la del crupier, pierde su ganancia original. Si las cartas son iguales, es un empate, y el Jugador tiene la opción de cobrar sus ganancias originales (presionando **Cobrar**) o doblar nuevamente. Si su carta es más alta, usted gana el doble de su ganancia original. Tendrá entonces la opción de cobrar sus ganancias o seguir doblando. También puede elegir **Doblar Mitad**, lo cual significa que solo dobla por la mitad de su cantidad ganadora. El Jugador no puede doblar si su

ganancia excede una cantidad máxima que habitualmente es de 2.000 (Lea las instrucciones del Casino).

Video Poker (Jacks or Better 4 Line)



Le recomendamos que para jugar utilice exclusivamente los casinos a los que puede acceder desde esta página:

<http://www.ruletalandia.com/casinos/>

Le deseamos el mayor de los éxitos y suerte... ¡Qué nunca está de más!

APUESTAS DEPORTIVAS

7.1 Introducción.

Las Apuestas Deportivas son un apasionante mundo que se presta al análisis de todo tipo de situaciones. Las mismas son también idóneas para llevar a cabo apuestas sobre situaciones puntuales que se dan en los diferentes deportes: equipo revelación, piloto sorpresa, jugador del año, y muchas más...

Si a usted le gustan los deportes y es amante del juego, aquí puede obtener muy buenos resultados. Trabajamos con algunos de los **mejores Operadores de Apuestas** a nivel mundial, los cuales mueven anualmente millones de Euros y cotizan en Bolsa. No se quede atrás y apúntese ahora mismo desde nuestra página de Apuestas Deportivas:

<http://www.ruletalandia.com/apuestas/>

Literalmente hablando, no existe un sistema para Apuestas Deportivas, pero si conoce la actualidad y aplica algún tipo de progresión en las apuestas, podemos garantizarle **resultados positivos** al final de cada ciclo. Personalmente hemos colaborado con algunas peñas en las que buscamos beneficios trimestrales, aunque mensualmente, salvo excepciones, las curvas de evolución de capital son siempre al alza. Esto último no siempre podemos garantizarlo, por eso preferimos hablar de plazos más largos de tiempo.

Si no piensa en inversiones pero desea aprovechar la racha del momento, aproveche y apueste ahora mismo a su equipo o deportista favorito. Acceda a nuestra página, estamos seguros que no se arrepentirá.



Le recomendamos que acceda exclusivamente a los operadores de Apuestas Deportivas recomendados en nuestra web. Ellos son garantía de solvencia y seriedad en los pagos. No acepte imitadores.

CASINOS ONLINE

8.1 Introducción.

Existen una cantidad de **casinos online** tan abrumadora, que el jugador no iniciado a veces no tiene claro por donde comenzar. En algunas páginas web e incluso en algunos ebooks de dudoso origen, se limitan a reproducir páginas y páginas de lo que algunos casinos preconizan. Creemos que eso no es serio.

Por este motivo, en este eBook no citamos casino alguno, pues los casinos que recomendamos pueden variar según evoluciona el mercado. Solo aquellos que demuestren una solvencia y seriedad, tanto en su juego limpio como en la garantía de los pagos serán mantenidos en nuestra página, mientras que aquellos de los que tengamos queja y constatemos por nosotros mismos que no son de fiar, serán eliminados (y los usuarios podrán ser notificados desde nuestra página web en www.ruletalandia.com/casinos/), donde encontrará información real de cuanto acontezca al respecto. Puede acceder ahora mismo:



8.2 Medios de Pago.

Cada Casino puede aceptar diversos **medios de pago**, siendo muchísimas las posibilidades actuales y a las que constantemente se incorporan nuevas formas de pago que van desde las tarjetas, pasando por las transferencias y los gestores de pagos externos.



En cada casino se explica ampliamente este tema para que el usuario no tenga dudas, pero no obstante y como hemos argumentado en el punto anterior, debido a la permanente evolución del tema, preferimos que lo lea directamente desde nuestra página de Casinos (www.ruletalandia.com/casinos/), donde siempre encontrará información actualizada. Puede acceder ahora mismo, seguro será de su interés.

Notas Finales

9.1 Algunos Consejos.

- 1.- Visite nuestra página, desde allí podrá acceder a los mejores casinos online de confianza.
- 2.- No acceda nunca desde páginas no especializadas, pues el único afán de sus mentores es generar movimiento sin ofrecer nada a cambio.
- 3.- Utilice el modo de juego sin dinero para practicar lo aprendido. La ruleta particularmente, aplicando el sistema que aquí le hemos revelado, puede proporcionarle muchas satisfacciones.
- 4.- Nunca utilice el dinero que no tiene. Si dispone de recursos limitados determine un valor unitario bajo, y poco a poco vaya subiéndolo según sus posibilidades y beneficios.
- 5.- Casi todos los casinos ofrecen **bonos**. Si está dispuesto a aceptarlos lea la letra pequeña, en caso de duda no los acepté. Para mayor seguridad envíeles un e-mail antes de comenzar a jugar. Puede ampliar esta información en www.ruletalandia.com/casinos/.
- 6.- Acceda a nuestro foro de Casino y Apuestas Deportivas y participe. Sus dudas y aportaciones son bienvenidas: <http://www.ruletalandia.com/foro/>

