

- Si su puntuación es de 5, deberá plantarse siempre, excepto si la tercera carta del punto ha sido 4, 5, 6 ó 7, en que deberá pedir tercera carta.

- Si su puntuación es de 6, deberá plantarse siempre, excepto cuando la tercera carta del punto haya sido un 6 o un 7, en que deberá pedir carta.

- Si su puntuación es de 7, deberá plantarse siempre.

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

### VII. Desarrollo del juego.

Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se colocará en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.

A continuación el croupier extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquella determinará el número de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta.

Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de diez puntos.

La orden del croupier, “no va más” y a continuación “cartas”, está dirigida al jugador que tiene el “sabet” para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada mano.

La primera y tercera cartas que corresponden a la mano del jugador son trasladadas al croupier, quedándose la segunda carta y cuarta cartas que corresponden a la banca, bajo la esquina frontal derecha del “sabet”. Acto seguido, son trasladadas las cartas de la mano del jugador, se entregan a aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha mano, quien las mostrará devolviéndolas, a continuación, al croupier que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al croupier. Éste anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el croupier anunciará: “el jugador se planta ... (Punto total)”; en caso contrario, dirá en alta voz: “carta para el jugador”. Iguales reglas son aplicadas a la mano de la banca.

Finalizada la jugada, el croupier anunciará la mano con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.

En caso de empate, los croupiers pagadores procederán al pago de las apuestas en favor de la igualdad.

En caso de que apareciera una carta descubierta en el sabot, se utilizará normalmente, exceptuando si fuera un 8 o un 9, en que se anulará la mano y el sabot, procediéndose a barajar de nuevo. Si cayese algún naipe dentro de la cesta sin ser visto claramente, se anulará la mano y el sabot.

### 3.2. MINI PUNTO.



Es una variedad del Punto Banca, donde la única diferencia con éste, es la mesa donde se desarrolla el juego, que es similar a una mesa de Blackjack. Es-

ta mesa está asistida por un solo croupier, que es el encargado de sacar y descubrir las cartas, y de los pagos y cobros de las apuestas, y por un jefe de mesa.