

- Caso 6: el cliente pierde en las dos “manos” => Pierde.

Cuando el croupier haya resuelto el caso del cliente nº 1 pasará al 2º y así sucesivamente. En cada turno, las cartas que no valgan serán recogidas en el contenedor de cartas usadas. Las “manos” ganadoras se dejarán, boca arriba, debajo del círculo de apuestas. A las perdedoras el croupier les retirará la apuesta y depositará las cartas en el contenedor a tal efecto.

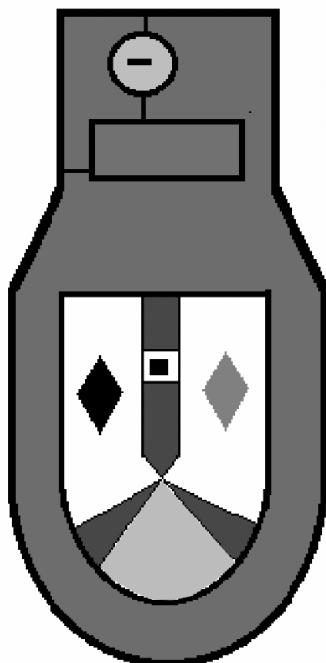
VII. Observaciones.

1. Una vez que haya expuesto sus cartas quien ostente la Banca, los demás jugadores no podrán tocar las suyas.

2. No está permitido a los jugadores mostrar sus cartas o “manos” confeccionadas a los otros jugadores, así como hablar con ellos antes de que las “manos” hayan sido expuestas.

3. Cualquier “mano” incorrectamente confeccionada se considerará siempre perdedora.

5. TREINTA Y CUARENTA.



I. Denominación.

El treinta y cuarenta es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes. Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices. Las figuras valen 10 puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

2. Mesas de juego. Tendrá forma de escudo, dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al “rojo” y “negro”; ambas estarán separadas por una banda central que contendrá el “color”, situándose más abajo una casilla en forma triangular para el “inverso”.

En la parte opuesta se situará el jefe de mesa, colocándose a ambos lados de éste los dos croupiers. Delante y a la izquierda del croupier tallador existirá una ranura en la que se depositarán las cartas usadas y enfrente de los dos croupiers la caja que contiene la banca de la mesa.

III. El personal.

Cada mesa tendrá permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos croupiers.

- El jefe de mesa será el responsable del correcto desarrollo del juego.

Puede existir un jefe de mesa por cada cuatro mesas de naipes.

- Croupiers: existirán dos, situados uno frente a otro. Uno de ellos, el croupier tallador, tendrá como misión el reparto de las cartas y el otro el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Se han de formar dos filas desplazadas de cartas, la de arriba, denominada “negra”, y la de abajo, “roja”. Se distribuirán cartas hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre treinta y cuarenta.

Los jugadores no pueden hacer uso mas que de las combinaciones siguientes, por las que ellos reciben el equivalente de su apuesta.

a) Rojo o negro: ganará la fila cuyas cartas tengan un valor más próximo a 31.