

b) Color o inverso: hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra. En caso contrario hay inverso.

Cuando dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo, salvo que dicho punto sea 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores a 10 euros pueden asegurarse contra la aplicación de la regla anterior, mediante el depósito del 1 por 100 del importe de la apuesta efectuado en el momento de realizar ésta; a este efecto se situará una señal o placa sobre la apuesta al realizar ésta.

2. Máximo y mínimo de las apuestas.

El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Consejería competente en materia de juego. El máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.

3. Desarrollo del juego.

Una vez realizada la operación de mezclar las cartas por el croupier, se procederá por parte del jugador más próximo a la derecha de éste al corte de las mismas.

Acto seguido, el croupier coloca una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo. La apari-

ción de esta carta roja determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como el recuento de las mismas.

Después de ser introducidas las cartas en el “sabot” se realiza, en forma descubierta, la colocación de éstas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el croupier anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (por ejemplo: dos negros y color ganan o negro e inverso ganan, y lo mismo empezando por el rojo, es decir, dos rojos y color ganan o negro e inverso, el croupier anunciará también el color gana o color pierde).

Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inverso y después negro y rojo y por las apuestas más alejadas del croupier. Sólo después de haber sido retiradas las apuestas perdedoras podrá procederse al pago de las apuestas ganadoras.

Las cartas habrán de permanecer sobre la mesa durante todo el tiempo que dure la retirada y pago de las apuestas, de forma que los jugadores puedan verificar las puntuaciones de los distintos juegos.

6. DADOS O CRAPS.

