

Punto y Banca

LA BARAJA

Se utilizan barajas francesas de índices estándar. Según los casinos, también se utilizan las barajas de estilo inglés y pueden usarse 6 u 8 barajas de 52 cartas para formar el mazo.

OBJETIVO DEL JUEGO

Lograr una combinación de cartas que valga 9 puntos o se acerque lo más posible a esta puntuación y, en cualquier caso, mejorar la puntuación contraria.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

Las cartas tienen el valor indicado por su índice desde el as al nueve. Los dieces y figuras (cartas blancas) valen 0 puntos.

El valor de las dos o tres cartas del jugador es igual a las unidades de su suma. Es decir, para conocer el valor de una mano, hay que sumar el valor de las cartas que la componen y despreocuparse de las decenas, ya que sólo valen las unidades. No siempre la tercera carta mejora el valor del “mano”, ya que incluso, debido a que sólo cuentan las unidades de la suma, puede empeorar el valor de la “mano”.

VALOR DE LAS COMBINACIONES DE LAS CARTAS										
+	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
2	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1
3	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2
4	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3
5	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4
6	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5
7	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
8	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7
9	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8

DISTRIBUCIÓN DE LAS CARTAS

Se procede al recuento, mezcla y corte del mazo, que se colocará en el interior del sabot. En la parte final del mazo y de modo que queden por lo menos siete cartas, se colocará una carta-bloqueo, cuyo color le permita diferenciarla de las demás, que indicará el final de la talla. Cuando aparezca esa carta, sólo se podrá terminar la jugada que se esté llevando a cabo en ese momento y luego se procederá a la recogida de las cartas, a barajarlas y a colocarlas nuevamente en el sabot. Para acabar de preparar el sabot, el croupier saca la primera carta cuyo índice indicará el número de cartas que se sacarán a continuación, no siendo útiles para la partida, en este caso el diez y las figuras tienen valor 10. Después de estas operaciones, recibe el sabot el primer jugador para que proceda a la distribución de las cartas. Los jugadores distribuyen las cartas por turno, desde el jugador situado en el departamento 1 hasta el último, en sentido contrario a las agujas del reloj. Esta distribución es

optativa y si algún jugador no quiere realizarla, simplemente pasa el sabot al jugador de su derecha. El jugador que distribuye las cartas juega la mano de la banca, aunque no es obligatorio que apueste a favor de banca. La mano de punto, la tiene el que ha hecho la apuesta más alta a favor de esa mano. Si ningún jugador ha apostado por punto, tiene sus cartas el croupier. Cuando la banca pierde, deja de tener derecho a distribuir las cartas y debe pasar el sabot siguiendo el turno establecido.

En las partidas de Punto y Banca, se llama punto a A y banca a B. Sea cual sea el número de jugadores o el sentido de sus apuestas, se dan cartas a A y a B, y cada jugador apuesta a que ganará A o que ganará B. Si gana A, los apostantes a favor de A ganan lo mismo que han apostado, mientras que los que han apostado por B pierden el valor de sus apuestas. En cambio, si gana B, los apostantes a favor de A pierden el valor de sus apuestas, mientras que los apostantes a favor de B ganan el valor de sus apuestas menos el cinco por ciento. En caso de empate, la partida es nula.

EL JUEGO

Antes de realizar el reparto, los jugadores hacen sus apuestas, hasta que el croupier diga “no va más”. Cada jugador puede apostar por punto o por banca, colocando sus fichas en la zona indicada en la mesa como punto o banca. En ningún caso se aceptan las apuestas que no se han emplazado antes de la orden del croupier de “no va más”. Después de esta orden, el croupier dice “cartas” para indicar al dador que puede sacarlas del sabot. El dador saca dos cartas cubiertas para el punto, que el croupier entrega al jugador sentado con mayor apuesta a favor de este lance. Si ningún jugador ha apostado por punto, el croupier se queda estas cartas. A continuación, el dador saca las dos cartas de banca, también cubiertas, que se queda el mismo.

El jugador que tiene las cartas de punto les da la vuelta y el croupier canta su valor. En ese momento, el jugador que hace de banca da la vuelta a sus dos cartas, cuya suma también es cantada por el croupier.

Según el valor de las cartas, puede ser que la mano termine, si el valor de las cartas es de 8 ó 9, o que uno o los dos jugadores pidan una tercera carta. Esta tercera carta no es opcional, sino que está regulada por las siguientes reglas:

- el punto pide carta si tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 puntos y se planta con 6 ó 7
- la banca pide carta no sólo en función de su puntuación, sino también de la del punto, de acuerdo con la siguiente tabla:

TABLA DE JUEGO DE LA BANCA										
Puntuación de las dos primeras cartas de la banca	Puntuación del punto (después de la tercera carta si la ha pedido)									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T
4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P
5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P
6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P
7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T = tercera carta P = plantarse

El croupier anunciará si el jugador se planta o pide carta y a continuación anunciará si la banca se planta o pide carta. El dador dará la tercera carta según el anuncio del croupier. Finalizada la jugada, el croupier anunciará la mano ganadora y se procederá al pago de las apuestas ganadoras, deduciendo el 5% de las de la banca, y recogiendo las perdedoras.

Si ha habido empate, la mano es nula y los jugadores pueden recoger sus apuestas para variarlas o dejarlas para la jugada siguiente.

Si el ganador ha sido el punto, el sabot pasará al jugador siguiente. En caso contrario, el mismo jugador distribuirá las cartas en la mano siguiente, siempre después de los anuncios de “no va más” , que cierra las apuestas, y “cartas” del croupier.

