

# UNA GUÍA PRÁCTICA para el jugador y la banca

El bacará es un juego de azar en el que realizas una apuesta por cuál de las dos manos (el "jugador" o la "banca") obtendrá la mayor cantidad de puntos, o por si empatarán.

Tú no decides cómo se jugarán las cartas. Las únicas decisiones son los resultados por los cuales apostar y cuánto apostar.



## REFLEXIÓN DE GAMESENSE

Puedes pasar horas jugando al bacará.

Si estableces un límite de tiempo antes de sentarte, podría servirte para ajustarte a un presupuesto.

## ¿ALGUNA OTRA PREGUNTA?

Consulta a un asesor de GameSense en el Centro de información de GameSense o visita [gamesensema.com](http://gamesensema.com).

Esta guía de juego está pensada a modo de presentación.

Las reglas oficiales están disponibles en: [massgaming.com/rules](http://massgaming.com/rules)

# Relájate y aprende a jugar AL BACARÁ



Conoce las reglas y juega como si hubieras nacido para esto.



GameSense

## TRES RESULTADOS

Las cartas se reparten boca arriba al frente del dealer en dos manos: jugador y banca. Puedes apostar a tres resultados posibles:

- 1 La mano del jugador es más alta.**
- 2 La mano de la banca es más alta.**
- 3 Las manos del jugador y la banca empatan.**

### REFLEXIÓN DE GAMESENSE

**Pinchar o doblar las cartas puede ser un ritual divertido, pero no puedes cambiar las probabilidades de ganar.**

Existen distintas variantes del bacará. Estos son algunos de los tipos disponibles:

### CHEMIN DE FER

El participante que ofrece realizar la apuesta más importante se convierte en la banca y es responsable de repartir las cartas. Esa persona debe apostar a la mano de la banca.

### MIDI-BACCARAT

El participante que realiza la apuesta más importante a cualquier mano anuncia el total de puntos para esa mano.

### MINI-BACCARAT

Los participantes no tienen permitido tocar las cartas.

RESULTADO	PAGA
La mano del jugador es más alta	1 a 1
La mano de la banca es más alta	1 a 1, menos un 5% de comisión*
Empate	8 a 1

\*No hay comisión en el EZ-Baccarat.

### VALORES DE LAS CARTAS

10, jota, reina, rey 0

As 1

Del 2 al 9 Valor nominal

El total de puntos más alto posible para una mano es 9. Solo el dígito del extremo derecho se utiliza para determinar el valor de una mano.

## Vamos a jugar

- Apuestas a la mano del jugador, a la mano de la banca o a un empate.
- Una vez realizadas las apuestas, se reparten dos cartas para el jugador y dos cartas para la banca.
- Se determina un puntaje sumando las dos cartas. Si el total es un número de dos dígitos, entonces se descarta el primer dígito. Por ejemplo, un valor de 12 da como resultado un total de 2 puntos.
- Si la mano del jugador o de la banca suma 8 o 9, se denomina "natural" y finaliza la ronda.
- La mano del jugador recibe una tercera carta si las primeras dos cartas suman de 0 a 5. Si el total es 6 o 7, no recibe una tercera carta.
- Si el jugador no recibe una tercera carta:** La banca recibe una tercera carta si las primeras dos cartas suman un total de 0 a 5. La banca se planta con 6 o 7.
- Si el jugador recibe una tercera carta:** La mano de la banca recibe una tercera carta en función de la siguiente tabla.

Total de las primeras dos cartas de la banca	La banca toma una tercera carta si la tercera carta del jugador es
0, 1 o 2	cualquier carta
3	no es un 8
4	del 2 al 7
5	del 4 al 7
6	6 o 7

## EZ-BACCARAT

No cobra comisión por ganar apuestas a la banca. Si la banca gana con un total de 7 en 3 cartas, la MANO de la banca empata y la mano del jugador pierde.

### DRAGON 7 (PAGA 40 A 1)

Apuesta paralela dentro del EZ-Baccarat que paga 40-1 si la banca gana con un total de 7 en 3 cartas.

### APUESTA SEGURO PANDA 8 (PAGA 25 A 1)

Apuesta paralela dentro del EZ-Baccarat que paga 25-1 si la mano del jugador gana con un total de 8 en 3 cartas.