**MANUAL DE USUARIO**

**JUEGO BLACK JACK**

**TABLA DE CONTENIDO**

[OBJETIVO 3](#_Toc83929254)

[DEFINICIÓN 3](#_Toc83929255)

[MANUAL DE USUARIO 4](#_Toc83929256)

[Inicio del Juego 4](#_Toc83929257)

[Reglas 6](#_Toc83929258)

[Pedir Carta 7](#_Toc83929259)

[Plantarse 7](#_Toc83929260)

[¿Cuándo gana y cuando pierde la banca? 8](#_Toc83929261)

[Turno del Crupier 9](#_Toc83929262)

[Reparto del Puntaje 9](#_Toc83929263)

# **OBJETIVO**

Establecer los pasos específicos para el manejo del juego Black Jack con el fin de facilitar el uso a los usuarios.

# **DEFINICIÓN**

El Blackjack es una adaptación en la que se mantiene el objetivo para ganar y la mecánica básica del mismo, aunque se añaden ciertas reglas que los hacen diferentes. La primera de todas y más evidente es que en este juego se utiliza la baraja francesa de 52 naipes sin comodines (joker), el mazo contendrá de 1 a 8 barajas, siendo 6 el número más habitual, pero vamos a ir conociendo más detalles para adentrarnos en el mundo del Blackjack.

Black Jack es un juego divertido que consiste en enfrentarse de forma individual a la banca comparando su mano con la propia de cada jugador, intentando conseguir 21 puntos o el número más cercano posible sin pasarse. Para conseguir dicha puntuación se suman los valores de dos cartas que se reparten de inicio a cada jugador, con los de aquellas nuevas cartas que, opcionalmente, se podrán añadir en el turno de juego. Si las dos cartas iniciales suman 21, se denomina Blackjack, y es la mejor jugada. Cuando un jugador no suma 21 con sus dos cartas podrá pedir cartas para conseguir dicho número o uno cercano, pero si el jugador se pasa de esos 21 puntos pierde, indistintamente de lo que haga la banca.

La banca también juega, pero tiene unas reglas muy definidas que se han de tener en cuenta. Si la suma de las cartas de la banca es 16 o menos, debe pedir carta y si suman 17 o más se debe plantar.

# **MANUAL DE USUARIO**

## **Inicio del Juego**

El juego solo tiene una interfaz principal:

Imagen de la pantalla de un video juego

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Para comenzar a jugar escriba su nombre en la caja de texto y luego da clic en el botón Jugar:

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Al presionar el botón Jugar se cargarán 2 cartas aleatoriamente por cada jugador y una carta de la mesa (Crupier) estará visible.

Imagen que contiene Forma

Descripción generada automáticamente

Además, por cada jugador se muestra el puntaje que va obteniendo con las cartas:

Imagen que contiene texto, señal, dibujo

Descripción generada automáticamente

### **Reglas**

* Los Ases valen 1 o 11. Según le convenga al jugador.
* Además del 10, las cartas J, Q y K también valen 10.
* El “blackjack” es la mano mejor pagada. Se produce al tener un As y un 10.



Dependiendo del puntaje que se obtenga se toma la decisión de pedir otra carta o plantarse. Al plantarte estarás manteniendo los puntos actuales. Al pedir carta podrás acercarte más al 21 o quizás excederte.

## **Pedir Carta**

Con el fin de alcanzar 21 o acercarse lo máximo posible, se pueden pedir tantas cartas como se quieran hasta que se supere la suma objetivo. Si la suma de cartas supera 21 el jugador se ha pasado, se retirarán sus cartas y la apuesta correspondiente a esa mano. (Se da clic en el botón Pedir)

Imagen de la pantalla de un celular con letras

Descripción generada automáticamente con confianza media

Imagen que contiene Forma

Descripción generada automáticamente

## **Plantarse**

Ya sea de inicio o tras haber pedido carta, si el jugador considera que tiene una jugada que puede ganar, o que pedir más cartas podría hacerle pasarse de 21, tiene la opción de cerrar su jugada y esperar el turno del crupier plantándose. (Se da clic en el botón Plantarse)

Imagen de la pantalla de un celular con letras

Descripción generada automáticamente con confianza media

Imagen que contiene Aplicación

Descripción generada automáticamente

## **Doblar o Duplicar los puntos**

Esta opción permite doblar la apuesta inicial a cambio de recibir una sola carta, tras esto, la mano queda cerrada o descartada si se hubiera pasado de 21. Turno del crupier. Después de esperar a la finalización del turno del último jugador de la mesa es el momento de que la banca se defienda. Si no quedaran jugadores activos, la mano se daría por concluida sin necesidad de que el crupier juegue y comenzaría una nueva ronda de apuestas. En el caso de quedar jugadores activos, la mano de la banca se juega de forma automática, si sus dos cartas suman 16 o menos tendrá que pedir cartas obligatoriamente hasta sumar 17 o más. Si se pasa de 21 se descarta su mano. Si sus cartas suman 17 o más está obligado a plantarse. Las reglas son claras y no dan opción de tomar decisiones al crupier. (Se da clic en el botón Doblar)

Imagen de la pantalla de un celular con letras

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Forma

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Imagen que contiene Aplicación

Descripción generada automáticamente

## **¿Cuándo gana y cuando pierde la banca?**

La banca gana a todos los jugadores que se pasen de 21 y a aquellos que tengan una jugada de menor valor, por otro lado, empata con aquellos jugadores que tengan la misma suma. La mano de la banca pierde con los jugadores que tengan una mano superior a la suya o, si la banca se pasa, con todos aquellos que se plantaron, tengan la suma de puntos que tengan.

## **Turno del Crupier**

Después de esperar a la finalización del turno del último jugador de la mesa es el momento de que la banca se defienda. Si no quedaran jugadores activos, la mano se daría por concluida sin necesidad de que el crupier juegue y comenzaría una nueva ronda de apuestas. En el caso de quedar jugadores activos, la mano de la banca se juega de forma automática, si sus dos cartas suman 16 o menos tendrá que pedir cartas obligatoriamente hasta sumar 17 o más. Si se pasa de 21 se descarta su mano. Si sus cartas suman 17 o más está obligado a plantarse. Las reglas son claras y no dan opción de tomar decisiones al crupier.

## **Reparto del Puntaje**

Una vez el crupier finaliza la mano de la banca se pasa a repartir los premios. Cada jugada que sea superior a la que tiene la banca gana la misma cantidad, Las jugadas inferiores a la mano de la banca pierden.

Las jugadas que empatan con la mano de la banca recuperan su apuesta inicial, sin ganar ni perder. Si la mano de la banca se pasa, todos los participantes que se plantaron ganan.

A continuación, se muestran diferentes interfaces cuando eliminan a un jugador, empata o gana.

Código QR

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Imagen que contiene Forma

Descripción generada automáticamente

Imagen que contiene Aplicación

Descripción generada automáticamente

Si desea reiniciar la partida le da clic en el botón reiniciar y comenzara una nueva partida.

Imagen de la pantalla de un celular con letras

Descripción generada automáticamente con confianza media