

# **DOCUMENTACIÓN BLACKJACK - MULE**

## **INTRODUCCIÓN**

El Blackjack es un juego clásico de cartas, generalmente se juega en los casinos. Su objetivo principal es conseguir una mano con un puntaje lo más cercano posible a 21, sin exceder ese valor, y superar al crupier, quien representa al casino.

---

## **OBJETIVOS DEL JUEGO**

- Obtener un puntaje mayor que el crupier sin exceder los 21 puntos.
- Ganar automáticamente si el crupier se pasa de los 21 y tú no.
- Perder automáticamente si tu puntaje supera los 21.

## **VALORES DE LAS CARTAS**

- Cartas numéricas (2 al 10):** Su valor es igual al número que aparece en la carta.
- Figuras (J, Q, K):** Cada una vale 10 puntos.
- Ases:** Pueden valer 1 u 11 puntos, dependiendo de lo que más convenga en la mano del jugador.

## **PARTICIPANTES**

**Jugadores:** Pueden participar varios, pero cada uno compite de manera independiente contra el crupier.

**Crupier:** Representa al casino y juega siguiendo reglas específicas.

## **DESARROLLO DEL JUEGO**

**Apuestas:** Antes de repartir las cartas, los jugadores realizan sus apuestas. En este caso las apuestas son de (100,250 o 500) y arrancamos con un dinero en mano de \$1000

### **Reparto de cartas:**

- Cada jugador y el crupier recibe dos cartas.
- Las cartas de los jugadores se entregan boca arriba.
- El crupier tiene una carta boca arriba y otra boca abajo.

### **DECISIONES QUE PUEDE TOMAR EL JUGADOR**

**Pedir (Hit):**Solicitar una carta adicional para intentar acercarte más a los 21 puntos.

**Plantarse (Stand):**No pedir más cartas y quedarse con el puntaje actual.

### **DECISIONES DEL CRUPIER**

El crupier juega una vez que todos los jugadores hayan terminado sus turnos.Tiene dos opciones:

- **Pedir cartas:** Si su puntaje es **16 o menos**.
  - **Plantarse:** Si su puntaje es **17 o más**.
- 

## **RESULTADOS**

### **Ganador:**

- Se gana si el puntaje es mayor que el del crupier sin exceder los 21 puntos.
- También ganas automáticamente si obtienes un Blackjack (un As y una carta de valor 10, como 10, J, Q o K).

### **Perdedor:**

- Pierdes si tu puntaje supera los 21 puntos.
- Pierdes si el crupier tiene un puntaje mayor que el tuyo, siempre que ninguno de los dos supere los 21.