

# JUEGOS DE AZAR

(Nov / 2025) Jacobo Pico Yepes  
Fundamentos de Maquetación  
y Diagramacion



Para mis amiguitos y yo que jugábamos  
estos juegos antes y ojalá en un futuro  
no muy lejano también.

# TABLA DE CONTENIDOS

---

- |     |                        |
|-----|------------------------|
| 4.  | INTRODUCCIÓN           |
| 5.  | ¡BINGO!                |
| 6.  | BLACKJACK              |
| 7.  | POKER                  |
| 8.  | BACARÁ                 |
| 9.  | DADOS                  |
| 10. | DOMINÓ                 |
| 11. | RULETA                 |
| 12. | PIRINOLA               |
| 13. | ¡BONUS!                |
| 14. | JERARQUÍAS EN EL POKER |
| 15. | ¿WEB?                  |

*“Los juegos de azar son un reflejo del destino: creemos dominar la suerte, pero en realidad ella nos pone a prueba.”*



*Introducción a los Juegos de Azar (AdobeStock)*

## INTRODUCCIÓN

Desde tiempos remotos, los juegos de azar han formado parte esencial de la historia humana, reflejando la fascinación por el destino, la suerte y la posibilidad de controlar lo incierto. En antiguas civilizaciones como la mesopotámica, egipcia, china y romana, ya se utilizaban dados tallados en hueso, conchas marcadas o piedras numeradas para adivinar el futuro, tomar decisiones o simplemente entretenérse. Estas prácticas, que al principio tuvieron un carácter ritual y religioso, evolucionaron con el tiempo hasta convertirse en una de las formas más extendidas de ocio y competencia en todo el mundo.

Con el paso de los siglos, los juegos de azar se transformaron en una experiencia social que combina emoción, riesgo y estrategia. En la Edad Media y el Renacimiento, las cartas y los dados se popularizaron en las cortes europeas, mientras que en los siglos posteriores surgieron los primeros casinos y casas de apuestas. De ahí nacieron juegos emblemáticos como el póker, el blackjack, la ruleta y el bacará, que siguen cautivando a millones de personas. Hoy en día, los juegos de azar no solo representan diversión y entretenimiento, sino también la eterna búsqueda humana por desafiar la suerte, sentir la adrenalina de lo imprevisible y disfrutar del instante en que el azar decide el resultado.



*Introducción a los Juegos de Azar (AdobeStock)*

*"El azar reparte los números, pero la suerte canta el Bingo."*

# ¡BINGO!



Bolas numeradas dentro de una Tómbola (AdobeStock)

## HISTORIA

Originario de Italia en el siglo XVI, el Bingo evolucionó del "Lotto", un juego estatal similar a la lotería. Se popularizó en Francia y Alemania, y en Estados Unidos tomó su nombre actual cuando un vendedor de juguetes, Edwin Lowe, escuchó a alguien exclamar "Bingo!" en vez de "Beano". Hoy es símbolo de socialización y azar.

## ESTRATEGIAS

Estrategicamente, el Bingo no permite manipular los resultados, pero sí existen formas de optimizar las probabilidades. Comprar más cartones aumenta tus posibilidades, siempre y cuando puedas mantener la atención sobre todos ellos. También conviene elegir cartones con una buena distribución de números, evitando repeticiones en las mismas columnas. En entornos sociales,

## ¿CÓMO SE JUEGA?

En el juego, cada participante recibe uno o varios cartones con una cuadrícula de números dispuestos al azar. Un locutor extrae bolas numeradas de una tómbola o generador electrónico y los jugadores marcan los números que coinciden en sus tarjetas. El objetivo es completar un patrón específico —como una línea, una columna o la totalidad del cartón— y cantar "¡Bingo!" antes que los demás.

la calma y la concentración son clave, pues perder un número puede significar la derrota.

## ¿SE GANA PLATA?

En cuanto a las apuestas, el sistema se basa en la compra de cartones. Cada cartón tiene un costo determinado y el premio se reparte según la cantidad de ganadores y el tipo de patrón completado. Algunos bingos ofrecen jackpots acumulados, donde parte del dinero de cada partida se suma a un fondo común que se entrega a quien logre una combinación especial. La emoción está en la posibilidad de transformar una pequeña inversión en una gran ganancia, aunque el azar es el factor dominante.



Cartones usados en el Bingo! (AdobeStock)

*"El Blackjack no se trata de suerte, sino de decisiones bajo presión."*

# BLACKJACK



Zapato Distribuidor de Cartas (AdobeStock)

## HISTORIA

Nació en Francia como "Vingt-et-un" en el siglo XVIII y se expandió por Estados Unidos, donde los casinos ofrecían pagos extra por obtener un As y una carta negra (de ahí su nombre actual, "Black Jack"). Es uno de los pocos juegos de azar donde la estrategia influye directamente en el resultado.

## ¿CÓMO SE JUEGA?

En este juego, los jugadores no compiten entre sí, sino contra el crupier, buscando alcanzar un valor total de cartas lo más cercano posible a 21 sin pasarse. Cada jugador comienza recibiendo dos cartas y puede pedir más ("hit") o quedarse con

las que tiene ("stand"). Las cartas numéricas valen su número, las figuras valen 10 y los ases pueden valer 1 u 11, según convenga.

## ¿SE GANA PLATA?

Las apuestas en Blackjack se hacen antes de que las cartas sean repartidas. Cada jugador coloca su apuesta en la mesa y, una vez que se reparten las cartas, puede decidir doblar la apuesta si considera que tiene una mano fuerte ("double down") o dividirla en dos si recibe un par ("split"). Algunas mesas permiten también seguros contra un posible Blackjack del crupier, aunque estadísticamente no es una jugada rentable.

El juego termina cuando el jugador decide plantarse o se pasa de 21, mientras el crupier debe seguir reglas fijas que le obligan a pedir hasta llegar al 17.

## ESTRATEGIAS

La estrategia en Blackjack es una mezcla de cálculo y disciplina. Los jugadores experimentados memorizan la "tabla básica de estrategia", que indica cuál es la mejor decisión posible en cada situación según las cartas visibles. Contar cartas, aunque famoso, requiere práctica y suele estar prohibido en los casinos. Lo esencial es controlar las emociones, mantener un presupuesto fijo y no aumentar las apuestas después de una pérdida. En el Blackjack, la paciencia y la lógica vencen al impulso.



Distribución de Cartas en Blackjack (AdobeStock)

*“El póker no se juega con cartas, se juega con personas.”*



Fichas de Poker (AdobeStock)

# POKER

## HISTORIA



Fichas de Poker (AdobeStock)

Su origen mezcla el “Poque” francés y el “As Nas” persa. Se popularizó en los barcos del Mississippi y luego en Las Vegas. Hoy el póker combina azar, psicología y estrategia, y es considerado un deporte mental.

## ¿CÓMO SE JUEGA?

A diferencia de muchos juegos de azar, el Poker mezcla habilidad, psicología, cálculo de probabilidades y azar. En su versión más conocida, el Texas Hold'em, cada jugador recibe dos cartas privadas y debe formar la mejor mano posible combinándolas con cinco cartas comunitarias que se revelan progresivamente sobre la mesa.

## ESTRATEGIAS

Las estrategias del Poker van más allá de las cartas. La observación de los gestos, los patrones de apuesta y el ritmo del juego permiten leer la fortaleza o debilidad de los oponentes. Saber cuándo retirarse es tan importante como saber cuándo apostar fuerte. Los buenos jugadores gestionan su bankroll con rigor, no juegan cada mano y aprovechan el valor psicológico del engaño, sin abusar de él. La clave está en el equilibrio entre lógica y audacia.

## ¿SE GANA PLATA?

Apostar en Poker es tanto arte como estrategia. Antes de que se repartan las cartas, se colocan las apuestas ciegas (“blinds”) que inician la acción. Luego, en cada ronda, los jugadores pueden igualar la apuesta (“call”), aumentarla (“raise”) o retirarse (“fold”). En algunos casos, un jugador puede ir “all-in”, apostando todo su dinero. El monto del pozo crece a medida que se desarrollan las rondas de apuestas y solo el mejor juego o el mejor farol (bluff) puede ganarlo.



Par de Ases sobre una mesa de Poker (AdobeStock)

*“En el Bacará, la elegancia del azar se viste de estrategia.”*



Mesa de Bacará (Doradobet)

# BACARÁ

## HISTORIA

Inventado por Felix Falguiere en Italia en el siglo XV, el Bacaré fue adoptado por la nobleza francesa como un juego elegante. James Bond lo hizo aún más famoso en la cultura popular.

## ¿CÓMO SE JUEGA?

En el Bacaré, los jugadores apuestan a cuál de dos manos —la del jugador o la del banquero— se acercará más a un total de nueve puntos, o a que ambas empaten. Se reparten dos cartas a cada lado y, según reglas fijas, puede añadirse una tercera. Las cartas del 2 al 9 conservan su valor, los ases valen 1 y las figuras y dieces valen 0; solo se considera el último dígito de la suma total. Si una mano obtiene 8 o 9 (“natural”), gana automáticamente. Los apostadores eligen antes de cada ronda dónde colocar su dinero: apostar al jugador paga 1 a 1, al banquero 1 a 1 con una comisión del 5%, y al empate hasta 8 a 1. El juego es sencillo, rápido y depende totalmente del azar, aunque las probabilidades favorecen ligeramente la apuesta al banquero.

Las apuestas son sencillas: puedes apostar por la mano del jugador, la del banquero o un empate. Después de apostar, se reparten dos cartas a cada lado y, según reglas predeterminadas, puede añadirse una tercera carta. Los dieces y figuras valen cero, los ases uno y las demás cartas su valor nominal. Gana la mano más próxima a 9. Aunque parece un juego totalmente de suerte, las probabilidades no son iguales. La mano del banquero gana ligeramente más veces, lo que explica por qué muchos jugadores prefieren apostar a ella, a pesar de que el casino cobra una pequeña comisión sobre sus ganancias.

## ESTRATEGIA

La estrategia en el Bacaré es más de gestión que de cálculo. Los jugadores inteligentes evitan las apuestas al empate, pues aunque pagan más, tienen una probabilidad mínima de éxito. Mantener la coherencia y no dejarse llevar por rachas aparentes es esencial. Algunos jugadores emplean sistemas de progresión para ajustar las apuestas, pero el verdadero secreto del Bacaré está en la calma y la observación.



Paleta para el Bacaré (Wikipedia)

*“En los dados, cada lanzamiento es una conversación con la suerte.”*



Dados (Adobe Stock)

# DADOS

## HISTORIA

Los dados son uno de los juegos más antiguos del mundo, con raíces en las culturas egipcia y romana. El Craps moderno, nacido en Nueva Orleans en el siglo XIX, combina emoción, rapidez y múltiples posibilidades de apuesta.

## ¿SE GANA PLATA?

Las apuestas en Craps son muy variadas, lo que puede parecer intimidante al principio. La apuesta básica se llama “Pass Line”: el jugador apuesta a que el tirador ganará. Si prefieres lo contrario, puedes apostar “Don’t Pass”, confiando en que el tirador perderá. También existen apuestas adicionales, como “Come” y “Don’t Come”, que replican las reglas básicas en lanzamientos posteriores. Otras apuestas, más arriesgadas, incluyen números específicos o combinaciones de dados con pagos elevados.

## ESTRATEGIA

La estrategia ideal en Craps es mantenerse en las apuestas de menor ventaja para la casa, como “Pass Line” y “Come”, y evitar las de pago alto pero probabilidad baja. La gestión emocional es crucial: el ambiente en la mesa suele ser eufórico, y dejarse llevar puede hacer perder el control. La concentración, la disciplina y una comprensión clara de las probabilidades son la verdadera arma del jugador experto.



Dados (Adobe Stock)

*“El dominó es estrategia disfrazada de casualidad.”*



Domino (AdobeStock)

# DOMINÓ

## HISTORIA

Originado en China durante la dinastía Song, llegó a Italia y luego a todo el mundo. En América Latina se convirtió en un símbolo de comunidad, estrategia y competencia amistosa.

## ¿COMO SE JUEGA?

Se juega con fichas rectangulares divididas en dos extremos, cada uno con una cantidad de puntos del cero al seis (o más, según la versión). El objetivo es colocar las fichas en cadena, emparejando los números de los extremos.

## ¿SE GANA PLATA?

En cuanto a las apuestas, se puede jugar por rondas individuales o a un puntaje acumulado, donde cada jugador o equipo aporta una cantidad fija de dinero al inicio. El ganador de cada partida o serie se lleva el total acumulado. A veces las apuestas son simbólicas, pero en entornos más competitivos pueden ser considerables.

## ESTRATEGIA

El dominó exige tanto memoria como estrategia. Recordar las fichas jugadas y anticipar las opciones del rival es fundamental. La colocación de

las fichas no es aleatoria: bloquear el juego del contrario o dirigir la partida hacia números que te favorezcan son movimientos clave. La paciencia y la observación del ritmo del oponente son cualidades de los mejores jugadores, capaces de transformar un juego social en un duelo intelectual.



Domino (AdobeStock)

*“La ruleta gira, y con ella, la ilusión del control.”*

# RULETA



Ruleta y Tablero (AdobeStock)

## HISTORIA

## ¿SE GANA PLATA?

Inventada por Blaise Pascal, matemático francés, la ruleta es un símbolo de azar y destino. Existen versiones europea (1 cero) y americana (doble cero).

## ¿COMO SE JUEGA?

La mecánica es simple: una bola gira en sentido contrario a una rueda numerada del 0 al 36 (y con doble cero en la versión americana). Los jugadores apuestan al número o tipo de casilla donde creen que caerá la bola.

Las apuestas pueden hacerse a números individuales, a combinaciones, a colores (rojo o negro), a pares o impares, o a sectores de la mesa. Las apuestas internas (a números exactos o combinaciones pequeñas) pagan más, pero tienen menos probabilidad de ganar; las externas (a color, paridad o docenas) son más seguras pero con pagos menores. Algunos jugadores siguen sistemas de progresión como la Martingala, doblando la apuesta tras cada pérdida, aunque esto requiere capital y control.

## ESTRATEGIA

Estrategicamente, lo más prudente es jugar en ruletas europeas, ya que solo tienen un cero, lo que reduce la ventaja del casino. Mantener un presupuesto fijo y no intentar recuperar pérdidas con apuestas grandes es una norma esencial. La ruleta premia la moderación y castiga la codicia. Cada giro es independiente, y creer lo contrario es caer en la “falacia del jugador”.



Ruleta y Tablero (AdobeStock)

*"La pirinola gira como la vida: a veces ganas, a veces pones."*



Pirinola de Madera (iStock)

# PIRINOLA

## HISTORIA

Inspirada en el "dreidel" judío, se expandió por América Latina como un juego de azar familiar y festivo. La palabra "pirinola" viene del latín pyra, que significa girar.

## ¿COMO SE JUEGA?

Es un juego sencillo, pero su valor cultural es enorme, pues simboliza el equilibrio entre ganar y perder. Cada jugador inicia con una cantidad de fichas, monedas o dulces, y todos colocan una parte en un pozo común. Se hace girar la pirinola, que tiene inscripciones como "Toma uno", "Pon dos", "Toma todo" o "Todos ponen". Lo que salga determina el resultado para quien la lanzó.

## ¿SE GANA PLATA?

A postar en la pirinola es tan simple como participar con una cantidad fija y mantener las rondas hasta que alguien acapare todas las fichas. Su carácter de azar puro hace imposible cualquier manipulación, pero sí puede controlarse la gestión de las fichas. Jugar con un grupo pequeño aumenta las oportunidades de giro y la posibilidad de recuperación, mientras que en grupos grandes el ritmo se vuelve más incierto.

## ESTRATEGIA

La pirinola es un recordatorio de la naturaleza impredecible del juego: el resultado no depende de la habilidad, sino del destino. Sin embargo, la verdadera estrategia es saber detenerse a tiempo, disfrutar la dinámica y mantener el equilibrio entre ganancia y diversión.



Pirinola de Madera (Ubuy.com.bo)

*“Cuando apuestas al mañana, olvidas que en el juego también están las sombras de lo que perdiste”*

# ¡BONUS!

## JUEGOS DE AZAR - DOBLE PORCIÓN

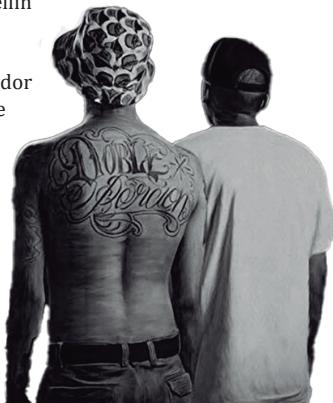
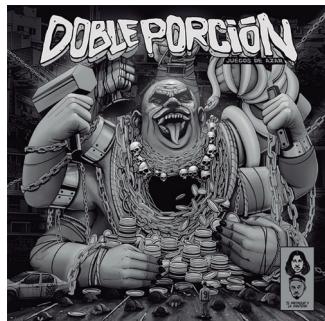
El álbum Juegos de Azar fue lanzado el 10 de julio de 2020 por Doble Porción, colectivo de rap originario de Envigado (Antioquia), conformado por los MCs Métricas Frías y Mañas Ru-Fino colaboran con The Colombians para forjar un sonido que se mueve entre el hip-hop clásico, el trap y toques de reggaetón.

El álbum consta de 10 canciones y tiene una duración aproximada de 35

minutos. Temáticamente, Juegos de Azar aborda los excesos (fama, dinero, tentación), el karma, la dualidad entre lo elevado y lo grotesco, y con cotidianidad del rap desde la ciudad de Medellín como escenario simbólico.

La portada del álbum: diseñada por el ilustrador Sako Asko, quien afirma que su propuesta fue “una deidad del exceso” ubicada en Medellín, cuyos múltiples brazos representan los pecados capitales, con cadenas doradas simbolizando tanto la riqueza como la prisión del exceso.

En suma, el álbum se ve como una apuesta artística que combina letras, estética y producción. Todo para explorar el riesgo (como en un juego de azar) de la vida, del éxito, del “apostar por algo” cuando todo puede perderse o ganarse.



# JERARQUÍA

## EN LAS MANOS DEL POKER

Esta tabla muestra la jerarquía de las manos en el póker, desde la más fuerte, la Escalera Real, hasta la más débil, la Carta Alta. Su función es ayudar a los jugadores a identificar el valor de sus combinaciones y compararlas con las de los demás.

MEJOR	10	J	Q	K	A	1 ESCALERA REAL
	10	J	Q	K	A	2 ESCALERA DE COLOR
	5	6	7	8	9	3 POKER
	A	A	A	A	8	4 FULL
	K	K	K	10	10	5 COLOR
	Q	8	6	4	3	6 ESCALERA
	2	3	4	5	6	7 TRÍO
	J	J	J	5	8	8 DOBLE PAR
	6	6	10	10	K	9 UN PAR
PEOR	A	A	2	6	8	10 CARTA ALTA
	K	J	10	6	3	

# ¿WEB?

PROGRAMACIÓN  
HTML & CSS

---

El uso de HTML y CSS permite digitalizar una producción como un libro de forma estructurada y visualmente atractiva. Con HTML se organiza el contenido en capítulos, párrafos, títulos e imágenes, garantizando una lectura clara y accesible desde cualquier dispositivo. Por su parte, CSS aporta el diseño y la estética, definiendo colores, tipografías, márgenes y estilos que transforman el texto en una experiencia visual coherente y profesional, ideal para publicaciones digitales o e-books.

---

## CÓDIGOS QR

ChatGPT dijo: Los códigos QR se han convertido en una herramienta esencial para conectar el mundo físico con el digital. Su uso permite acceder rápidamente a información, enlaces o contenidos multimedia

simplemente escaneándolos con un dispositivo móvil. En el ámbito editorial o de producción, los códigos QR enriquecen la experiencia del lector al ofrecer material complementario, como audios, videos o recursos interactivos, que amplían y modernizan la forma de interactuar con una obra.

---

# ¿QR?

DE LA  
PÁGINA WEB

---



