

REGLAS DE JUEGO

GOAL GOAL GOAL BLACKJACK

 **JOKERBET**

Goal Goal Goal Blackjack™

Consiga acercarse más a 21 que el crupier, sin pasarse.

CÓMO JUGAR

- A este juego se juega con 6 barajas de cartas. Cada baraja consta de 52 cartas. Para poder jugar debe colocar la apuesta mínima.
- Puede jugar a este juego con hasta 5 manos. Para poder jugar debe colocar una apuesta en al menos una de sus manos. Se puede apostar una cantidad diferente en cada mano.
- Para colocar una apuesta, pulse una ficha en la parte inferior izquierda de la pantalla para seleccionar el valor de su ficha. Pulse en 1 de las zonas de apuesta disponibles (los 5 círculos grandes) para hacer la apuesta. Cada vez que pulse aumentará sus apuestas en el valor de la ficha seleccionada.
- Para retirar todas las apuestas de la mesa pulse **RETIRAR APUESTAS**.
- Al pulsar **DOBLAR**, doblará todas las apuestas que haya colocado en la mesa.
- Pulse **ATRÁS** para eliminar la última apuesta realizada desde la mesa.
- Los límites de apuesta mínima y máxima dependen de su nivel VIP y aparecen en la mesa.

Los límites se aplican únicamente a la apuesta inicial. Las acciones que requieren una apuesta adicional (Dividir, Seguro y Doblar) también pueden llevarse a cabo, incluso si usted ha realizado una apuesta igual a la apuesta máxima.

- Pulse el botón **REPARTIR** para repartir las cartas. Se reparten 2 cartas para la mano del jugador y del crupier. Las cartas se reparten de una en una siguiendo el sentido de las agujas del reloj y por turnos, con la primera siendo para la mano del jugador más a la derecha. La última carta la recibe el crupier y se reparte boca abajo.
- Si está jugando más de 1 mano, las acciones se llevan a cabo por separado en cada mano, empezando siempre por la mano más a la derecha y después de que se hayan repartido las cartas.
- Si la carta descubierta del crupier es un As, se le ofrecerá un seguro. Pulse **ACEPTAR** para asegurar la mano seleccionada contra un Blackjack del crupier. Para asegurar todas sus manos pulse **ACEPTAR TODO**. Si no desea asegurar la mano seleccionada, pulse **RECHAZAR**. Para rechazar el Seguro por si el crupier tiene Blackjack y saltarse la protección de apuestas de las manos actuales, pulse **RECHAZAR TODO**.

- Si sus 2 primeras cartas tienen el mismo valor, podrá dividir su mano pulsando **DIVIDIR**.
- Pulse **PEDIR** para solicitar otra carta o pulse **DOBLAR** para doblar su apuesta y recibir una tercera carta. Si no quiere más cartas, pulse **PLANTARSE**.
- Por favor, recuerde que las opciones Seguro, Doblar y Dividir requieren una apuesta adicional. Si no tiene suficiente saldo para cubrir esas apuestas, primero tendrá que depositar más fondos.
- **RENDIR** es una opción de Blackjack que le permitirá abandonar su mano y recuperar la mitad de su apuesta. Nota: esta opción no está disponible si la mano ya ha pedido otra carta (mediante **PEDIR** o **DOBLAR**) o tras dividirla.
- Cuando haya realizado su última apuesta, el crupier mostrará su carta bocabajo y podrá pedir cartas adicionales siguiendo las reglas.
- Cuando el crupier haya dejado de pedir cartas se compararán sus manos contra la del crupier. Si su mano tiene un valor superior a la del crupier y no pasa de 21, habrá ganado esa mano.
- Si cualquier mano llega a 22 o más, se habrá pasado y perderá automáticamente.
- Si quiere jugar otra ronda, haga apuestas como se describe más arriba o pulse **REAPOSTAR** para hacer las mismas apuestas que en la ronda anterior y después pulse **REPARTIR** para repartir las cartas. Pulse **REAPOSTAR Y REPARTIR** para hacer las mismas apuestas que en la ronda anterior y repartir las cartas de inmediato. Pulse **DOBLAR Y REPARTIR** para doblar las apuestas de la ronda anterior y repartir las cartas de inmediato.

BOTONES

REPARTIR - Repartir las cartas.

RETIRAR APUESTAS - Borra todas sus apuestas de la mesa.

ATRÁS – Retira su última apuesta.

PEDIR - Pide 1 carta más.

PLANTARSE - Dejar de pedir cartas y finalizar el turno.

DOBLAR – Cuando todavía no se hayan repartido cartas, este botón dobla todas las apuestas en la mesa. Cuando las cartas se hayan repartido, este botón doblará la apuesta de la mano seleccionada y pedirá una tercera y última carta.

DIVIDIR - Divide la mano en dos si tiene una pareja de cartas del mismo valor.

REAPOSTAR - Hacer las mismas apuestas que en la ronda anterior.

REAPOSTAR Y REPARTIR - Hacer la misma apuesta que en la ronda anterior y repartir las cartas.

DOBLAR Y REPARTIR – Dobla sus apuestas de la ronda anterior y reparte las cartas.

ACEPTAR – Púlselo para aceptar el Seguro y proteger su apuesta en la mano actual por si el crupier tiene Blackjack.

RECHAZAR – Púlselo para rechazar el Seguro contra un posible Blackjack del crupier y saltarse la protección de apuesta de la mano actual.

ACEPTAR TODO – Pulse para aceptar el Seguro para todas las manos contra un posible Blackjack del crupier.

RECHAZAR TODO – Púlselo para rechazar el seguro contra un posible Blackjack del crupier y saltarse la apuesta de protección para las manos actuales.

RENDIR - Abandona su mano y recupera la mitad de su apuesta. Nota: esta opción no está disponible si la mano ya ha pedido otra carta (mediante **PEDIR** o **DOBLAR**).

REGLAS

El objetivo de Goal Goal Goal Blackjack™ es obtener una mano con un total de 21 o más cerca de 21 que la mano del crupier sin pasar de 21.

El valor de una mano es la suma de los valores individuales de las cartas. El Blackjack es la mano más alta y consta de dos cartas: un As y cualquier carta de 10 puntos. El Blackjack es mejor que una puntuación de 21.

En cada ronda de juego puede jugar de una a cinco manos. Las manos elegidas se jugarán siguiendo las agujas del reloj y empezando por la de más a la derecha. La mano del crupier es la última en jugarse. Puede dividir, doblar y aceptar el seguro como en el Blackjack estándar.

Goal Goal Goal Blackjack™ es una variante del Blackjack con las siguientes reglas:

- Se usan 6 mazos de cartas. Después de cada ronda, las cartas usadas se regresan al mazo, el cual se vuelve a barajar.
- Los Ases cuentan como 1 u 11, las figuras 10 y el resto de cartas su número impreso.
- El jugador no puede dividir una mano ya dividida.
- En una mano dividida solo se puede pedir 1 carta por cada As.
- El jugador puede doblar después de dividir.

- Si la carta inicial descubierta del crupier es un As o una carta de 10 puntos, el crupier comprobará si tiene Blackjack. Si la carta bocarriba es un As, el crupier ofrecerá seguro antes de comprobar el Blackjack.
- Después de dividir una mano, un As y una carta de 10 puntos se considerarán un 21 y no un Blackjack.
- El Blackjack paga 1,5 veces la cantidad apostada (3 a 2).
- Si el valor total de las cartas del jugador está más cerca de 21 que las del crupier (una vez éste haya dejado de pedir cartas) el jugador ganará la cantidad apostada (1 a 1).
- Si el total de las cartas del jugador pasa de 21, la mano del jugador se habrá “pasado” y el jugador perderá automáticamente la apuesta de esa mano.
- Si el crupier y el crupier tienen la misma puntuación total (17 a 21), ninguno ganará y la apuesta del jugador le será devuelta al jugador en un “empate”.
- El crupier siempre pide hasta 16. El crupier se plantará cuando su mano tenga un valor de 17 o superior (incluyendo el 17 blando). El crupier no pide más cartas cuando el jugador se ha “pasado”.
- El Blackjack es mejor que una puntuación de 21.

DIVIDIR

Si sus 2 primeras cartas tienen el mismo valor entonces podrá dividir las en 2 manos distintas. La segunda mano tendrá la misma apuesta que la mano de la que se ha dividido. Primero se sacará una carta para la mano original y esta se jugará hasta el final antes de sacar una carta para la mano nueva. En cada mano dividida puede robar tantas cartas como quiera a menos que divida 2 Ases (en cuyo caso solo recibirá 1 carta adicional para cada As). Si recibe un As y una carta con valor 10 en una mano dividida, se considerará 21 y no Blackjack.

DOBLAR

Puede doblar su apuesta a una mano antes de pedir una tercera carta. No puede doblar la apuesta a una mano después de pedir una tercera carta. Tras doblar una mano recibirá una tercera y última carta automáticamente. Si lo desea, puede doblar todas sus manos. También puede doblar su apuesta en una mano dividida.

SEGURO

Si la primera carta descubierta del crupier es un As, tendrá la posibilidad de asegurar cada una de sus apuestas estándar contra un Blackjack del crupier. Si acepta Seguro entonces una cantidad igual a la mitad de su apuesta original se deducirá de su saldo y se colocará de forma separada en la mesa. Si el crupier tiene Blackjack, se le pagará su

seguro 2 a 1. De esta forma no perderá su apuesta original (porque recibirá el valor de su apuesta original más la cantidad del seguro). Si el crupier no consigue Blackjack, usted perderá la cantidad que ha pagado en concepto de seguro.

TABLA DE PREMIOS

Premios **Paga**

Mano ganadora	1:1
Seguro	2:1
Blackjack	3:2

El formato de premio que se usa aquí significa que cuando gane, recuperará su apuesta más una cantidad múltiplo de su apuesta.

Nota sobre desconexiones: si usted pierde su conexión a Internet durante un juego, vuelva a entrar al casino nuevamente. Se le llevará automáticamente al juego para que pueda continuarlo a partir del punto en el que se vio interrumpido. Si vuelve a abrir el juego sin acceder nuevamente al casino, el juego comenzará desde el inicio. En ambos casos se pagarán los premios que ha obtenido previamente.

Para comprobar los resultados de sus partidas anteriores o ver más detalles sobre partidas recientes, pulse el botón Historial, disponible en el Menú. Use su nombre de usuario y contraseña habituales para iniciar sesión y comprobar el resultado de las rondas previas tanto en la versión del juego para móviles como en la de escritorio.

Notas sobre fallos de funcionamiento: los fallos de funcionamiento anulan todos los premios y todas las partidas.

El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) es del 99,66%.

El valor del RTP es el retorno teórico al jugador, calculado dividiendo las ganancias totales por las apuestas totales a partir de 100000000 rondas de juego simuladas.

OK

 **JOKERBET**