

PONTO E BANCA MACAU

EM 3 PASSOS
CONHEÇA APOSTE
GANHE



SET 2017

CONHEÇA

O Ponto e Banca | Macau é um jogo carteadado, em que o jogador tem 5 opções: apostar no PONTO, na BANCA, no EMPATE e, adicionalmente, no par do ponto e/ou no par da banca.

São utilizados 6 baralhos, nas mesas simples, 8 baralhos, nas mesas duplas.

APOSTE

Na fase inicial de cada jogada, a cada grupo do PONTO e da BANCA, são distribuídas 2 cartas, de forma alternada, começando-se pelo grupo do PONTO, que será sempre o primeiro a ver as cartas. O Ás vale 1, o Rei|Dama|Valete|10 valem zero, e todas as restantes cartas o valor facial. Se a pontuação de uma das chances for 8 ou 9, será anunciada imediatamente e não serão distribuídas mais cartas. Em caso contrário, apenas mais uma carta poderá ser adicionada às 2 inicialmente distribuídas a cada grupo, sendo a 1ª para o grupo do PONTO e observando-se a seguinte tabela:

PONTO	Tendo	
	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5	Tem de tirar carta
	6 - 7	Fica
8 - 9	Natural – Anunciar imediatamente	

BANCA	Tendo		Tira carta quando o Ponto recebe	Não tira carta quando o Ponto recebe
	3	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 9 - 10	8	
	4	2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7	1 - 8 - 9 - 10	
	5	4 - 5 - 6 - 7	1 - 2 - 3 - 8 - 9 - 10	
	6	6 - 7	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 8 - 9 - 10	
	7	Fica		
	8 - 9	Natural – Anunciar imediatamente		
	0 - 1 - 2	Tem de tirar carta		
	3 - 4 - 5	Tira carta se o Ponto não receber carta		
	6	Fica se o ponto não receber carta		



EM 3 PASSOS
CONHEÇA APOSTE
GANHE

Ganhará a chance cujo total mais se aproxime da pontuação de 9. O jogador de cada grupo que tiver a parada mais elevada, desde que tenha lugar sentado, receberá as cartas, mas não as deverá segurar fora da mesa. Nas mesas de "Mini" Ponto e Banca as cartas poderão não ser manuseadas pelos jogadores, cabendo ao Croupier descobrir as cartas e anunciar as respectivas jogadas.

GANHE

PRÉMIOS

As apostas ganhadoras jogadas na chance PONTO, recebem na proporção de 1 para 1. As apostas ganhadoras jogadas na BANCA, recebem também na proporção de 1 para 1, mas o Casino deduzirá 50% ao montante dos prémios em cada jogada ganha pelo grupo da banca com a pontuação de 5. Em ambos os casos a Postura também fica a pertencer ao jogador que ganha.

Se a pontuação final for a mesma, quer para o PONTO quer para a BANCA, trata-se de um EMPATE. Ganha quem nele tiver apostado, recebendo 8 vezes o valor da parada jogada. E neste caso as apostas no PONTO e na BANCA, não ganham, nem perdem.

Há par do PONTO ou par da BANCA quando as 2 cartas iniciais daqueles grupos tiverem a mesma denominação, mesmo que sejam de naipes diferentes, recebendo 11 vezes o valor da aposta. Perdem o par do PONTO e o par da BANCA, se as 2 primeiras cartas não forem par.

As regras de jogo apresentadas são meramente indicativas. Em caso de dúvida ou para qualquer esclarecimento adicional, por favor dirija-se a um dos colaboradores da Sala de Jogos.

GLOSSÁRIO PONTO E BANCA | MACAU:

Assistência – instituições de solidariedade social, normalmente, a misericórdia local, para onde são encaminhadas importâncias, provenientes de fichas ou dinheiro, encontradas sem dono ou litigadas nas salas de jogos.

Bacará – Quando a pontuação no Ponto e Banca | Macau é zero.

Chance – número ou combinação do jogo com potencialidade de ganhar.

Chorrilho – saída consecutiva, com uma extensão maior ou menor, do mesmo resultado do jogo, como, por exemplo, a saída repetida ora do "Ponto" ora da "Banca".

Croupier – pagador de banca | dealer.

Ficha – símbolo convencional, que reveste a forma circular (rodela) ou rectangular, feito de osso, plástico, madrepérola, marfim ou metal, e que representa dinheiro num casino.

Figuras – num jogo de cartas, o Rei, a Dama e o Valete.

Golpe – conjunto de actos sequenciais que constituem uma jogada, incluindo o seu resultado.

"Jogo Feito, Nada Mais" – anuncio feito pelo pagador, em alguns jogos, nomeadamente, no Ponto e Banca | Macau, após o que não serão permitidas mais marcações, nem alteração das realizadas.

Martingala – estudo das probabilidades realizado pelos jogadores com a ajuda dos seus apontamentos realizados no decurso da partida, tendo em vista a aposta certa em cada momento.

Parada – importância colocada em jogo pelo jogador, de cada vez, significando o mesmo que postura.

Partida – sessão de jogo com uma duração certa e determinada, que abrange 2 dias do calendário, isto é, começa num dia e termina no outro dia a seguir, não podendo ultrapassar, no conjunto, 12 horas seguidas.

Sabot – caixa onde se coloca o maço de cartas, depois de "cortadas" (com a carta de "corte") e "avisadas" (com a "carta-aviso"), donde o Croupier as tirará para distribuir pelos jogadores.

Salada – mistura das cartas dos 4 naipes, no início de cada jogo ou sabot.

Último golpe – última jogada na mesa de jogo, anunciada em voz audível pelo pagador, após sinal sonoro de que a sala vai encerrar.