

OICHO-KABU

Número de jugadores: 2 o más.

Baraja utilizada: 1 mazo completo de 40 cartas Kabufuda.

Duración: Sin fijar.

Objetivo: Quedar tan cerca de 9 como sea posible.

El Oicho-Kabu es un tipo de juego muy similar al Bacarrá. Uno de los jugadores comienza como Banca ("dealer" o crupier) y los demás jugadores compiten con él por ganar en las apuestas. El nombre "Oicho-Kabu" significa 8-9.

La primera cosa que los jugadores deben hacer es decidir sobre dos convenciones del juego. Deben acordar si 1) en caso de un empate gana la Banca o la ronda se declara nula y todas las apuestas son devueltas, y 2) cuál es el límite máximo de apuesta.

La apuesta máxima es la cantidad máxima que se permite apostar en suma a todos los jugadores en conjunto. Es decir, si la apuesta máxima es de 100€ y un jugador apuesta 50€, los jugadores restantes sólo pueden apostar un total de 50€ como suma de sus apuestas. Se permite a un jugador apostar el máximo en una ronda, pero se tiene en cuenta como algo desconsiderado y grosero.

Al inicio de cada ronda se decidirá quién es el crupier colocando unas cartas boca abajo, de las cuales cada jugador escogerá una. El jugador con la carta de puntuación más baja será la Banca. El crupier deberá sentarse frente al resto de los otros jugadores. Éstos se sentarán en orden descendente según el resultado de las cartas que eligieron en el sorteo, de derecha a izquierda. Como se verá, existe ventaja en la posición derecha inmediata del crupier.

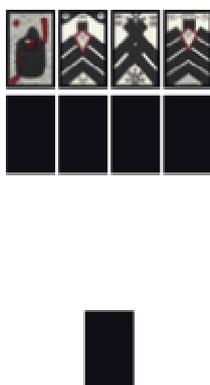
Comienza el juego. El crupier mezcla las cartas y pasa el mazo a cada jugador. Ellos pueden remezclar o cortar la baraja tanto como deseen. Una vez que todos están satisfechos y conformes, el crupier da una carta boca abajo a cada jugador. Estas cartas no serán utilizadas en el juego, pero sí darán una pequeña ayuda o guía a cada jugador para el resto de la partida.

Una vez que cada jugador ha mirado su carta, el crupier repartirá sobre la mesa cuatro naipes boca arriba (independientemente del número de jugadores en mesa), de izquierda a derecha. Esto se conoce como "Primera presentación" o "Primer campo".

En este punto los jugadores comienzan a apostar. Siguiendo el sentido contrario a las agujas del reloj, empezando por el jugador a la derecha de la Banca, cada jugador escoge a qué cartas desea apostar. Cualquier jugador puede apostar a cualquiera de las cuatro cartas mostradas en el primer campo, así como también varios jugadores pueden apostar al mismo naipe. Se puede apostar al modo en que se guste; no se tiene por qué apostar la misma cantidad sobre cada naipe. Eso sí, hay que permanecer dentro de la apuesta máxima al principio establecida para el juego. El envite de cada jugador es colocado sobre la carta a la que él apuesta. Si dos jugadores apuestan a la misma carta, sus apuestas se mantendrán separadas y diferenciadas por el crupier.

Una vez que las apuestas han concluido, el crupier roba una carta para formar su mano. Se le permite robar la carta superior de la baraja, la inferior, o la cuarta carta por la parte superior del mazo. Colocará el naipe boca abajo delante suyo sin mirarlo.

Ahora el crupier coloca 4 cartas boca abajo tras el primer campo (es decir, bajo el primer campo desde su perspectiva), formando así el "Segundo campo". La mesa queda tal que así (el naipe inferior vuelto es la mano del crupier):

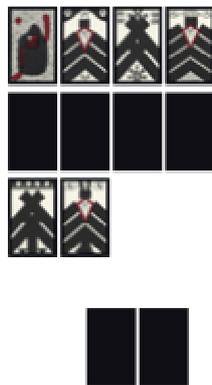


Los jugadores entonces miran sólo las cartas boca abajo que hay frente a las que han apostado y suman mentalmente el total de las dos, el resultado no se anuncia en voz alta. El objetivo de Oicho-Kabu es conseguir un total de 9 o tan cerca de 9 como sea posible. Si el total es 10 o mayor, el primer dígito del número es ignorado. Así, una mano de 17 cuenta en realidad como 7, y una mano de 10 cuenta 0. Después de mirar las cartas, los jugadores las colocan en su posición original boca a bajo.

Una vez que todos los jugadores han memorizado sus sumas, el crupier pregunta a cada jugador (de derecha a izquierda) si quiere más cartas. Si las quieren, el crupier coloca un tercer naipe (el "Tercer campo") boca arriba tras el segundo campo. Si hay más de un jugador que apuesta a una carta en concreto, el primer jugador preguntado ha de valorar si es necesaria una tercera carta. Como un jugador puede tomar una decisión que afecte la apuesta de muchos jugadores, hay dos reglas en Oicho-Kabu que se aplican a todos los jugadores (incluyendo a la Banca): no se puede tomar una tercera carta si el cómputo total es 7 o más, y se exige pedir carta si el cómputo total es 3 o menos.

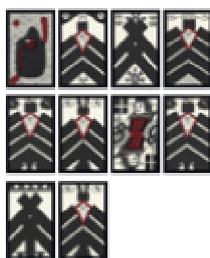
Después que en la tercera tanda las cartas requeridas han sido dadas, el crupier se entrega a sí mismo un segundo naipe boca abajo, tomando la primera carta del mazo, la última o la cuarta por la parte superior. Es entonces cuando la Banca revisa su mano (las dos cartas que hasta entonces estaban boca abajo) y decide si necesita una tercera.

Si los jugadores hubieran decidido tomar dos cartas más y el crupier no, la mesa tendría este aspecto:



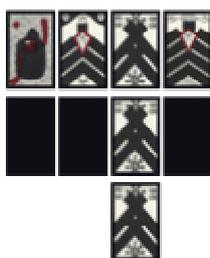
Es hora del enfrentamiento. Las cartas son descubiertas. Aquel jugador cuyo cómputo total es más alto que el de la Banca recibe una cantidad igual a la de su apuesta, y aquel jugador cuyo total es inferior entrega su apuesta a la Banca, esto es, su apuesta es retirada por el crupier.

Para continuar con el susodicho ejemplo, una vez que revelamos todas nuestras cartas vemos lo siguiente:



Los totales van de izquierda a derecha son 5 (15), 0 (20), 4 (14), y 7 (17). La Banca tiene 7 (7). En este caso, el crupier retira los envites de los jugadores que tengan apuesta sobre las tres primeras cartas (primer campo, izquierda a derecha) y retira o devuelve la apuesta al jugador/es que haya cubierto el cuarto naipe (dependiendo esto de la convención establecida al principio de la partida en relación al empate).

Existen dos reglas especiales en el Oicho-Kabu. Si el primer, segundo y tercer campo son iguales, y alguien ha apostado sobre una de la carta ganadora, en ese caso recibe el triple de su apuesta. Un ejemplo:



La otra regla se aplica únicamente a la Banca. Si la primera carta del crupier es un 4 o un 9 y su segunda es 1, él gana independientemente de lo que las cartas del resto de jugadores sumen (incluso si son tres cartas idénticas como en el ejemplo anterior). Si su primera carta es 1 y su segunda tarjeta es 4 ó 9, la regla no se aplica.