

POKER SIN DESCARTE

Juego de cartas denominado de contrapartida en donde los participantes juegan contra el Casino

CARTAS DE JUEGO

El juego se realiza con una baraja francesa de 52 cartas, cuyo valor, de mayor a menor es: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As podrá ser el mayor o menor de la serie.

JUGADORES

En cada mesa podrán jugar hasta siete jugadores, no admitiéndose la participación de otros que se encuentran de pie en torno a la mesa de juego.

Está estrictamente prohibido a los jugadores intercambiar información o hacer comentarios sobre sus naipes. Cualquier violación de esta prohibición supondrá la pérdida de la totalidad de la apuesta.

Si un jugador sentado jugase en casillas libres, lo hará apostando a ciegas: Sólo podrá ver y tocar las cartas correspondientes a su casilla; el resto de cartas las descubrirá el crupier.

MÁXIMOS Y MÍNIMOS

Los máximos y mínimos están comprendidos en la banda de fluctuación autorizada por la Comunidad Autónoma de Castilla y León y aparecen reflejados en cada mesa de Poker sin descarte.

DESARROLLO DEL JUEGO

Para empezar a jugar, usted deberá colocar su apuesta inicial en la casilla 1ª. Una vez efectuadas las apuestas de todos los participantes, el crupier repartirá cinco cartas tapadas a cada jugador y cinco más para sí mismo, la última de las cuales irá descubierta. En este momento usted podrá examinar sus naipes y si considera que sus cartas no tienen la posibilidad de superar a las de la banca, deberá colocarlas tapadas encima de la mesa, delante de su apuesta inicial, diciendo "paso". De este modo el crupier entenderá que usted no quiere continuar con la jugada y retirará la apuesta.

En caso de que le parezca que su jugada puede superar a la de la banca, colocará sus naipes boca abajo en la mesa, delante de la apuesta, en el segundo casillero junto con una apuesta por el valor del doble de la primera apuesta.

Cuando todos los jugadores hayan hecho sus jugadas, el crupier descubrirá sus cartas tapadas. Si la banca no tiene como mínimo un As y un rey, el crupier pagará una vez las apuestas iniciales existentes.

Si la banca juega, es decir, si tiene como mínimo un As y un Rey o una combinación superior, el crupier comparará sus cartas con las de los jugadores, retirará las apuestas perdedoras, dejará las empatadas y pagará las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con la tabla de ganancias para las segundas apuestas, abonando asimismo la apuesta inicial a la par.

COMPRAR UNA CARTA

En este juego existe la posibilidad de descarte de un solo naipе y la compra de una carta a la banca, por la misma cantidad que la apuesta inicial que ha realizado el jugador. Para esto, en el momento que le corresponda el turno de juego al jugador, éste depositará el naipе descartado, con la misma cantidad de su apuesta inicial, que le dará derecho a recibir una nueva carta.

MESA DE JUEGO

En todo momento, nuestro personal de sala estará a su entera disposición.



COMBINACIONES GANADORAS

Ante un empate, ganará la carta más alta



Escala Real (100-1)



Escala de Color (25-1)



Poker (20-1)



Full (7-1)



Color (5-1)



Escala (4-1)



Trio (3-1)



Doble Pareja (2-1)



Pareja (1-1)



As y Rey. Jugada mínima (1-1)