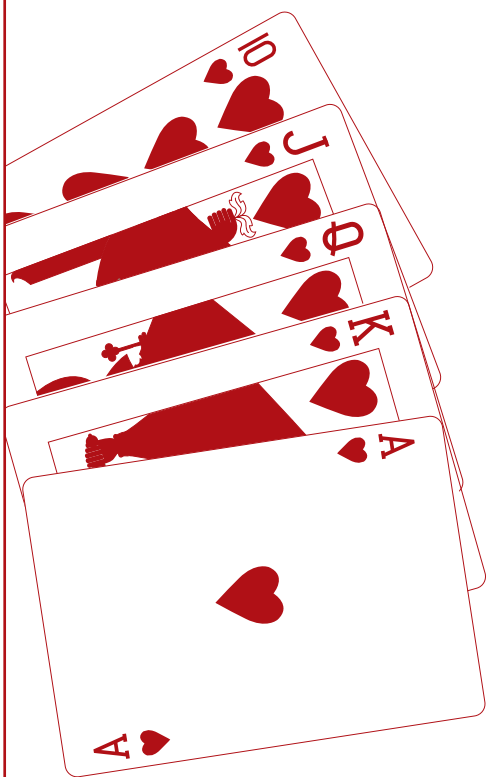


Poker Contrapartida

Aprender a jugar

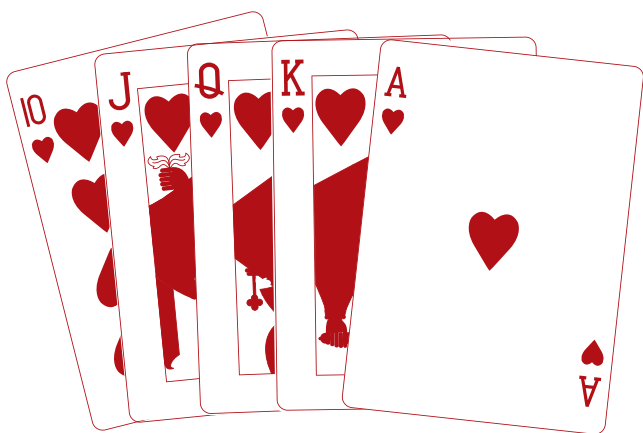


El Poker posiblemente sea el juego de cartas más famoso del mundo y el juego favorito en los Estados Unidos. Su historia se asocia normalmente con las leyendas del salvaje oeste, las pistolas y los salones, pero se cree que su origen tuvo lugar en Nueva Orleans donde se asentó la colonia francesa.

El As Nas, un juego de origen persa al que jugaban los franceses, se asoció al juego francés del "Poque," en el que se faroleaba y apostaba. El poker también tenía ciertas semejanzas con un juego de 3 cartas al que se jugaba en Inglaterra y con el Pochen alemán.

Los jugadores se enfrentan al casino con el objetivo de superar su jugada con una combinación de cartas superior a la del crupier. Por lo tanto sólo jugarás contra el casino, sin tener que preocuparte del nivel de los demás jugadores.

El Juego



Lo que debes saber antes de empezar

Se juega con cinco naipes y el objetivo del juego es conseguir una combinación de cartas de valor más alto que la de la banca, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras.

El número de jugadores sentados que pueden participar en el juego debe coincidir con el número de casillas de apuestas marcadas en la mesa de juego, hasta un máximo de siete.



Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deben efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de la mesa de juego, en la casilla señalada con 1ª. A continuación, el crupier cierra las apuestas anunciando "no va más".

Comienza el juego

El crupier distribuye las cartas de una en una y boca abajo, a cada jugador y a la banca siendo la última carta de la banca descubierta.

El jugador sólo gana las apuestas cuando su combinación es superior a la del crupier, la pierde si es inferior y la conserva, pero sin ganar premio alguno en caso

de empate. Los jugadores, sin quitar los brazos de la mesa, mirarán sus cartas, que habrán de estar a la vista del crupier, y optarán entre continuar el juego diciendo "voy", en cuyo caso habrán de doblar la apuesta colocando sus naipes en la casilla señalada con 2ª, o por retirarse diciendo "paso". En este último caso, los jugadores pierden su apuesta inicial, debiendo dejar boca abajo sobre la mesa de juego sus cartas, procediéndose en ese momento por el crupier a retirar la apuesta, a comprobar el número de cartas y a recogerlas.

Una vez que los jugadores hayan decidido participar o bien retirarse de la partida, el crupier descubre las cuatro cartas cubiertas de la banca. La banca solo juega si entre sus cartas hay, como mínimo, un as y un rey (K), o una combinación superior. De no ser así, la banca ha de pagar a cada jugador que permanezca en juego un importe idéntico a la apuesta inicial.

Si la banca juega, el crupier compara sus cartas con las de los jugadores, abona las combinaciones superiores a la suya y retira las apuestas perdedoras.

Cualquier error en la distribución de los naipes, en el número o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, comporta la anulación de toda la jugada.

Los jugadores no podrán intercambiar información sobre sus cartas o descubrirlas antes de tiempo. Cualquier violación de esta prohibición comporta la pérdida de la totalidad de la apuesta en favor de la banca.

APUESTAS ADICIONALES

Comprar una carta adicional:

El jugador que quiera descartarse de un solo naipe podrá hacerlo comprando esa carta a la banca por el importe de la apuesta inicial. Para ello, en el momento que le corresponda el turno de juego al jugador interesado, éste depositará el naipe descartado juntamente con la misma cantidad de su apuesta inicial, que le dará derecho a recibir una carta adicional.



Combinaciones Ganadoras y Plan de Ganancias

ESCALERA REAL **100-1**

Cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo.



ESCALERA DE COLOR **25-1**

Cinco cartas correlativas de un mismo palo.



POKER **20-1**

Cuatro cartas de un mismo valor y la otra diferente.



FULL **7-1**

Tres cartas de un mismo valor y otras dos, también distintas, de igual valor.



COLOR

5-1

Cinco cartas no correlativas de un mismo palo.



ESCALERA

4-1

Cinco cartas correlativas de distintos palos.



TRÍO

3-1

Tres cartas del mismo valor y las dos restantes sin formar pareja.



DOBLE PAREJA

2-1

Dos parejas de cartas de distinto valor.



PAREJA

1-1

Dos cartas del mismo valor.



CARTA MAYOR

1-1

Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

Ya estás preparado para probar suerte.
Nosotros te deseamos la mejor del mundo.



www.casinotorrequebrada.com

Grupo Gran Madrid