

NÚMERO DE JUGADORES: De 2 a 10.

CONSIDERACIONES:

Se juega empleando todas las cartas de una baraja de póker exceptuando el comodín o joker (52 cartas en total)

OBJETIVO DEL JUEGO:

El objetivo principal del juego es apostar y ganar el mayor número de fichas posibles. Las apuestas se van acumulando en un bote que ganará el jugador con la mejor combinación de cartas. También es posible ganar si el resto de jugadores se retira.

INICIO:

En la primera partida, se designa de forma aleatoria el jugador que será el dealer o repartidor (señalado con un botón), que servirá de referencia para saber quién empieza a jugar.

CIEGA GRANDE Y CIEGA PEQUEÑA

Antes de repartir las cartas, se realizan unas apuestas obligatorias a "ciegas". Se llaman así debido a que el jugador las realiza sin ver sus cartas.

- La ciega pequeña, o ciega chica, la pone el jugador a la izquierda del dealer. Ésta corresponde a la mitad de la apuesta mínima.
- La ciega grande la coloca el siguiente jugador a la izquierda y corresponde a la apuesta mínima.

El botón de dealer gira en la dirección de las agujas del reloj después de cada mano, con lo que se van turnando el repartidor y las "ciegas".

CÓMO JUGAR:

Tras emplazar las ciegas, el dealer reparte a cada jugador 2 cartas boca abajo. Son las únicas cartas que recibirá cada jugador individualmente, y serán descubiertas al final de la mano.

Tras esto, empieza la primera ronda de apuestas. En esta ronda, empezará a hablar el jugador que se encuentra a la izquierda de la ciega grande. Cada jugador en su turno podrá igualar la apuesta mínima, aumentarla o retirarse. Si se igualan las apuestas, se pasa a la siguiente ronda (flop).

EL FLOP

Los jugadores que continúan en el juego, ven entonces el "Flop", que son las primeras tres cartas comunitarias que cualquiera puede usar en combinación con sus dos cartas del principio para poder formar una mano de póquer.

A continuación, hay otra ronda de apuestas. Esta vez empieza hablando el jugador que está sentado inmediatamente a la izquierda del repartidor. Puede escoger entre pasar o apostar. Si el jugador pasa, se reserva el derecho a igualar o superar cualquier apuesta que se haga detrás de él cuando le vuelva a tocar el turno. Si apuesta, debe aportar una apuesta pequeña al bote. El turno de apuestas continúa de la misma forma que en la ronda anterior, finalizando ahora en el jugador que hace de repartidor.