

POKER

Guizar y Valencia No. 23
Col. San Andrés Atoto 53500
Naucalpan, Edo. de México, México
RFC: NCM-920527-KH7
Tel. (55) 2122-3474 | Fax. (55) 5358-3374
www.novelty.mx



NÚMERO DE JUGADORES: De 2 a 8.

CONSIDERACIONES:

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

Es necesario ponerse de acuerdo sobre las reglas a seguir para evitar malos entendidos y para no pasar malos momentos. Una vez establecidas reglas claras, se ubicará cada jugador en la mesa y se elegirá el que repartirá las cartas.

OBJETIVO DEL JUEGO:

El juego consiste en realizar combinaciones de cartas con valor superior al de los demás. La eliminación de jugadores se va realizando por medio de las apuestas.

INICIO:

Se reparten cinco cartas a cada jugador comenzando por el que está a la izquierda de quien reparte.

CÓMO JUGAR:

Una vez que todos los jugadores tienen sus cartas, cada uno mirará las suyas para estudiar su jugada y por turnos, comenzando por el jugador de la izquierda del repartidor, dirá si desea jugar o pasar.

Una vez que un jugador abre las apuestas, los otros ya no podrán pasar, sólo podrán igualar o aumentar las apuestas.

Una vez que todos han igualado o aumentado la apuesta (o se han retirado), el repartidor dará las cartas a los jugadores que soliciten un cambio con el objetivo de mejorar su jugada inicial. Cada jugador puede descartarse y cambiar una, dos, tres, cuatro o sus cinco cartas. Los descartes y cambios de cartas no son obligatorios. Si un jugador no se descarta se dice que "está servido". A partir de aquí se inicia la ronda final de apuestas, pudiendo cada jugador pasar o apostar hasta que uno abre el juego. Nunca una apuesta puede ser inferior al del jugador o jugadores precedentes.

Los jugadores aceptan las apuestas o las aumentan hasta que quedan todas las apuestas igualadas. Una vez establecidas todas las apuestas, se muestran las jugadas, gana el que tiene la mayor. En el caso de que todos pasen y nadie abra el juego, se muestran las cartas y gana quien tenga la mayor jugada.

Si un jugador realiza una apuesta y nadie lo iguala, gana la jugada sin necesidad de mostrar sus cartas. Esto es porque no igualar por lo menos una apuesta equivale a retirarse.

POKER

JUGADAS DE PÓKER (de menor a mayor valor)

Carta más alta: La clasificación de jugadas en las que no haya como mínimo pareja se determina por la carta mas alta.

Par: Dos cartas del mismo valor.

Par doble: Dos pares de cartas del mismo valor (Ej. Q-Q-7-7-3). Si dos jugadores obtienen par doble en la misma mano, ganará aquel cuyas cartas sean de mayor valor.

Trío: Tres cartas de idéntico valor.

Escalera: Cinco cartas en secuencia (los ases pueden emplearse como primero o como ultimo de la serie).

Color: Cinco cartas del mismo palo pero que no están en escalera.

Full: Es la combinación de un trío de cartas del mismo valor y un par de cartas de otro valor (Ej. Q-Q-Q-3-3)

Poker: Cuatro cartas del mismo valor.

Escalera de color: Cinco cartas en secuencia del mismo palo. Esta combinación solo puede ser superada por la Escalera Real

Escalera real: Es la jugada de máximo valor posible. Las cinco cartas están en secuencia y pertenecen al mismo palo.

FIN DE LA PARTIDA:

La partida termina cuando:

a) Un jugador apuesta o supera una apuesta y ninguno de los otros jugadores la acepta o iguala. En tal caso, el jugador gana sin tener que mostrar sus cartas.

b) Si un jugador apuesta y otro jugador equilibra su apuesta. En este caso, ambos jugadores deberán mostrar sus cartas, extendiéndolas sobre la mesa. El jugador que hizo la última apuesta, será el primero en mostrar sus cartas. Gana el que tenga la mejor jugada.

c) Si todos los jugadores pasan. En ese caso, las apuestas que hay en la mesa quedan como bote para la siguiente partida.