



DRAW POKER

REGLAS



ES UN JUEGO DE APUESTAS DE CARTAS DE CONTRAPARTIDA: CADA JUGADOR APUESTA INDIVIDUALMENTE CONTRA LA BANCA. SE JUEGA CON UNA BARAJA ESTÁNDAR DE 52 CARTAS, CUYOS VALORES DE MAYOR A MENOR SON: A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. EL OBJETIVO DEL JUEGO ES LOGRAR REUNIR 5 CARTAS COMBINADAS DE TAL MANERA QUE SU VALOR SEA SUPERIOR AL VALOR DE LAS CARTAS QUE LOGRE REUNIR LA BANCA.

EL SIGUIENTE ES EL VALOR DE LAS COMBINACIONES DE CARTAS DE MAYOR A MENOR: ESCALA REAL (A, K, Q, J, 10, TODAS DEL MISMO PALO), ESCALERA DE COLOR (CINCO CARTAS DEL MISMO PALO Y NÚMERO CORRELATIVO), PÓKER (CUATRO CARTAS IGUALES Y OTRA CUALQUIERA), FULL (TRES CARTAS IGUALES Y UN PAR), COLOR (CINCO CARTAS DEL MISMO PALO), ESCALERA (CINCO CARTAS CORRELATIVAS DE DISTINTOS PALOS), TRÍO (TRES CARTAS IGUALES Y DOS CUALQUIERA), DOS PARES (DOS PAREJAS DE CARTAS IGUALES Y UNA CUALQUIERA), UN PAR (DOS CARTAS IGUALES Y TRES CUALQUIERA) Y CARTA MÁS ALTA.

UNA VEZ QUE LOS JUGADORES HAN REALIZADO SUS APUESTAS INICIALES, EL CROUPIER REPARTE UNA MANO DE 5 CARTAS CUBIERTAS DE IZQUIERDA A DERECHA, UNA A UNA, A CADA UNO DE LOS JUGADORES, INCLUYENDO TAMBIÉN A LA BANCA. TODOS PUEDEN OPTAR POR EL CAMBIO DE 1 O 2 CARTAS COMO MÁXIMO, PARA LUEGO APOSTAR INDIVIDUALMENTE CONTRA LA BANCA. ANTES DE QUE UN JUGADOR OPTE POR CAMBIAR CARTAS, LA TOTALIDAD DE LOS JUGADORES DEBEN HABER MANIFESTADO DE MANERA CLARA SU OPCIÓN RESPECTO A IR O NO A PARTICIPAR EN LA JUGADA. EL JUGADOR QUE DESEE NO IR DEBE COLOCAR SUS 5 CARTAS CERRADAS FRENTE A LA 1ª APUESTA (ANTE), PERDIENDO SU APUESTA INICIAL, RETIRANDO EL CROUPIER SUS CARTAS Y APUESTA. EL JUGADOR QUE DESEA CONTINUAR DEBERÁ COLOCAR LA O LAS DOS CARTAS QUE DESEA CAMBIAR CERRADAS FRENTE A SU 1ª APUESTA Y COLOCAR SU APUESTA ADICIONAL EN BET (LA QUE DEBE SER EL DOBLE DE LA APUESTA INICIAL ANTE), DEJANDO EL RESTO DE CARTAS CERRADAS EN EL PAÑO. SOLO UNA VEZ QUE EL CROUPIER HAYA REALIZADO EL CAMBIO DE CARTAS A TODOS LOS JUGADORES, PROCEDERÁ A DESCUBRIR EL JUEGO DE LA BANCA Y REALIZARÁ EL CAMBIO CORRESPONDIENTE, YA SEA 1 O 2 CARTAS. SI EL CROUPIER NO OBTIENE COMO JUEGO UN PAR DE 8 O MAYOR, EL JUEGO TERMINA Y EN TAL CASO DEBE CANCELAR A TODOS LOS JUGADORES QUE NO SE RINDIERON UN MONTO IDÉNTICO AL JUGADO COMO POSTURA INICIAL (LA 1ª APUESTA (ANTE)). CUANDO EL CROUPIER OBTIENE COMO JUEGO UN PAR DE 8 O MAYOR, COMPARARÁ CADA MANO POR SEPARADO SOLO CON AQUELLOS JUGADORES QUE HAYAN APOSTADO EN EL ESPACIO DE LA 2ª APUESTA (BET), PROCEDIENDO A PAGAR LAS MANOS GANADORAS LA CANTIDAD IDÉNTICA A LA POSTURA INICIAL EN EL ESPACIO PARA LA 1ª APUESTA (ANTE), MAS LA CANTIDAD BONIFICADA DE ACUERDO AL ESQUEMA DE PAGO ESTABLECIDO, EL QUE SE APLICA EN RELACIÓN A LA 2ª APUESTA (BET). SI EL CROUPIER Y EL JUGADOR POSEEN LA MISMA MANO, SE DESEMPATA CON LA CARTA MAYOR SUCESIVAMENTE. DE CONTINUAR EL EMPATE, LA MANO QUEDA NEUTRA Y NO SE TOMA NINGUNA ACCIÓN SOBRE LAS APUESTAS, RETIRANDO LAS CARTAS DEL PAÑO.

