



REGLAS

PARA INICIAR EL JUEGO, ANTES DEL REPARTO DE CARTAS, CADA JUGADOR DEBE HACER UNA APUESTA INICIAL OBLIGATORIA LLAMADA ANTE. EL CROUPIER REPARTIRÁ 5 CARTAS CUBIERTAS A CADA UNO DE LOS JUGADORES QUE HAYAN HECHO LA APUESTA ANTE Y REPARTIRÁ, A SÍ MISMO, 4 CARTAS CUBIERTAS Y LA QUINTA ABIERTA. CADA JUGADOR, CONOCIDA SU MANO, PODRÁ OPTAR POR UNA SEGUNDA APUESTA CONTRA LA BANCA (BET) O RETIRARSE, PERDIENDO EN ESTE CASO LA APUESTA INICIAL. PARA MEJORAR SU JUEGO CADA JUGADOR PODRÁ SOLICITAR UNA CARTA ADICIONAL, AUMENTANDO SU APUESTA EN EL MISMO VALOR DE LA APUESTA INICIAL ANTE. RESULTARÁ GANADOR AQUEL O AQUELLOS JUGADORES QUE CON SU MANO DE CARTAS OBTENGAN UNA COMBINACIÓN DE VALOR MAYOR QUE LA BANCA. LA BANCA SÓLO JUEGA SI TIENE ENTRE SUS CARTAS UN AS Y UN REY O UNA JUGADA SUPERIOR; DE LO CONTRARIO, LA BANCA DEBE PAGAR LA APUESTA INICIAL (ANTE) A LOS JUGADORES QUE DECIDIERON CONTINUAR EN EL PASE.

CARIBBEAN POKER PLUS

EL CARIBBEAN PÓKER PLUS, UNA MODALIDAD DE PÓKER, ES UN JUEGO 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 (AS), K (REY), Q (REINA), J (JOTA), 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.

