

REGLAMENTO DEL POKER TEXAS HOLD´EM

Presentación del Juego

Es una variante del juego de <PÓKER>, se juega con las cincuenta y dos cartas de la baraja francesa completa, siendo un juego de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí y las reglas en cuanto a las suertes son las mismas; la diferencia entre ambas está dada porque dos jugadores son requeridos para hacer una apuesta obligatoria. Cada jugador puede armar su juego entre sus cartas y las cartas comunitarias.

1.- Objetivo del juego

El Póker Texas Hold´em es un juego de siete cartas que se reparten en cuatro fases. Lo importante de este juego es conseguir la mejor combinación con cinco cartas. Esta se logra tanto con las dos que recibe el jugador como con las cinco cartas comunes que se dejan encima de la mesa de juego.

2.- El Marcador

En cada mano, uno de los jugadores tendrá el llamado Marcador (un disco que señala el puesto referente al repartidor de cartas). Su posición es bastante importante, ya que los dos jugadores situados a la izquierda de este marcador debe hacer la apuesta obligatoria “chica” el primero y a continuación el jugador ubicado a la izquierda de éste debe hacer la apuesta “grande” (éstas son apuestas ciegas sin ver las cartas). El marcador se mueve hacia la izquierda del jugador en cada mano, de modo que el turno y por lo tanto la obligación de poner las apuestas ciegas, va pasando de uno a otro jugador.

3.- Las apuestas ciegas (obligatorias)

El jugador situado inmediatamente a la izquierda del marcador coloca la “ciega chica”, y el que está a la izquierda de este la “ciega grande”, apuestas que son obligatorias

4.- El reparto inicial (dos cartas)

Una vez que las apuestas ciegas están sobre la mesa es el momento del reparto de cartas. El tallador siguiendo el sentido de las agujas del reloj, sirve a cada uno de los jugadores dos cartas boca abajo que sólo ellos pueden ver.

5.- La primera ronda de apuestas

En este punto, cada participante apuesta teniendo en cuenta la fortaleza de las dos cartas que le han dado. Las apuestas comienzan con el jugador colocado inmediatamente a la izquierda del que apostó la “ciega grande”.

En esta ronda cada jugador tiene tres opciones: **“no ir”** (retirarse), **“ver”** (igualar) o **“subir”** (aumentar) la “ciega grande”.

Los jugadores que han colocado las apuestas ciegas inician la ronda, por lo que cada participante que quiera seguir en la mano debe, al menos, ver estas apuestas mínimas. Debido a esto, “pasar” no es una opción válida en esta fase del juego.

6.- Cartas Comunitarias (Tres primeras cartas)

El tallador quema la primera carta del mazo antes de servir el grupo de tres naipes comunitarios que se colocan boca arriba, en línea, en medio de la mesa. Estas cartas comunitarias pueden ser usadas por todos los jugadores para elaborar su jugada.

7.- Segunda ronda de apuestas

En esta ocasión, las apuestas comienzan con la persona situada inmediatamente a la izquierda del marcador (jugador mano). En adelante este jugador mantendrá la iniciativa para el resto de la partida. El proceso de las apuestas es el mismo que en la ronda anterior.

8.- Cartas Comunitarias (Cuarta carta)

El tallador quema la primera carta del mazo antes de servir la cuarta carta comunitaria que se coloca boca arriba, en línea, al lado derecho de las otras y puede ser usada por parte de todos los jugadores para conformar su juego.

9.- Tercera ronda de apuestas

Se respeta el procedimiento de la segunda ronda de apuestas comenzando con el jugador mano.

10.- Cartas Comunitarias (Quinta carta)

El tallador quema la primera carta del mazo antes de servir la quinta carta comunitaria, que se coloca boca arriba, en línea, al lado derecho de las otras y puede ser usada por parte de todos los jugadores para conformar su juego final.

11.- Cuarta ronda de apuestas

Se respeta el procedimiento de las dos rondas anteriores de apuestas comenzando con el jugador mano.

12.- Mostrar las cartas


Cada uno de los jugadores que están en la mano muestra sus cartas, empezando por la última persona en apostar y siguientes. El ganador es aquel cuya combinación sea superior al resto de los participantes.

Si un jugador gana el pozo por defecto, esto significa que el resto ha tirado las cartas; en consecuencia no se muestran los naipes y el ganador decide si enseña su jugada o no.

13.- Finalización del pase.

Una vez definido el ganador se lleva el pozo y se da por terminado este pase.

14.- Puntuación de las Jugadas

Puntuación:	Nombre:	Descripción:	Ejemplo:
1	Escalera Real	10, J, Q, K, A del mismo palo	10p Jp Qp Kp Ap 
2	Escalera de Color	Cinco cartas del mismo palo en secuencia	5t 6t 7t 8t 9t 
3	Poker	Cuatro del mismo valor	8d 8t 8c 8p

			
4	Full	Tres cartas del mismo valor mas un par	8d 8t 8c Kd Kp 
5	Color	Cinco cartas del mismo palo	4t 7t 9t 6t 8t 
6	Escalera	Cinco cartas en secuencia	7t 8p 9d 10p Jp 
7	Trío ó Pierna	Tres cartas del mismo valor	Qd Qp Qc 
8	Par Doble	Dos pares	Kp Kd Qp Qc 
9	Par	Dos cartas del mismo valor	Kd Kp 
10	Carta Alta	La carta mas alta en la mesa	La carta mas alta en la mesa, utilizado para decidir empates, por ejemplo cuando dos jugadores tienen un par del mismo valor.

15.- Autoridad de Aplicación

La LOTERÍA DE CÓRDOBA S. E., como autoridad de aplicación adecuará el funcionamiento operativo del juego ajustando a las necesidades de los Casinos de la Provincia de Córdoba y emprendimientos futuros.