

• **FULL 7-1**

Tres cartas de un mismo valor y otras dos, también distintas, de igual valor.



• **COLOR 5-1**

Cinco cartas no correlativas de un mismo palo.



• **ESCALERA 4-1**

Cinco cartas correlativas de distintos palos.



• **TRÍO 3-1**

Tres cartas del mismo valor y las dos restantes sin formar pareja.



• **DOBLE PAREJA 2-1**

Dos parejas de cartas de distinto valor.



• **PAREJA 1-1**

Dos cartas del mismo valor.



• **JUGADA MÍNIMA AS-REY**

Ante empate = Carta más alta.



Casino
Gran Madrid



Poker contrapartida

aprende a jugar



*Ahora está realmente preparado para probar suerte.
Nosotros le deseamos la mejor del mundo.*



CasinoGranMadrid.es

TORRELODONES
Autovía A-6, km. 29
91 856 11 11

MADRID
Pº Recoletos 37-41



Casino
Gran Madrid

El juego

Lo que debes saber antes de empezar.

Para jugar al Poker Contrapartida son necesarias cinco cartas y el objetivo es conseguir con ellas una combinación mayor que la de la banca, si lo consigues habrá ganado.

El número de jugadores deberá coincidir con el número de casillas de apuestas marcadas, como máximo habrá siete jugadores por partida.



Antes de repartir las cartas, cada jugador deberá hacer su apuesta inicial en la casilla señalada como 1ª. Una vez hechas, el crupier cierra las apuestas a la voz de “no va más”.

Poker progresivo: JACKPOT Acumulado

Los jugadores podrán optar por una apuesta adicional para jugar por el JACKPOT acumulado depositando 1 € en la ranura delante de su casilla para intentar conseguir el premio acumulado de las mesas dentro del Casino dedicadas a tal efecto.

En el caso de que obtuviera una **ESCALERA DE COLOR** será el 10 por 100 JACKPOT y el 100 por 100 para la **ESCALERA REAL**.

Comienza el juego.

Tras la apuesta inicial el crupier reparte las cartas de una en una y boca abajo, la última carta de la banca queda descubierta. Cuando exista sabot automático, el reparto será de cinco en cinco cartas. **Para ganar a la banca, deberá conseguir una combinación de cartas superior a la del crupier.** Perderá si es inferior y se mantendrá como está en caso de empate.

Los jugadores mirarán sus cartas sin quitar los brazos de la mesa y optarán por:

- Continuar jugando diciendo “*voy*”, doblarán la apuesta colocando sus naipes en la casilla 2ª.
- Retirarse con “*paso*” perdiendo su apuesta inicial, el crupier le retirará las cartas

En este punto el crupier descubre las cartas de la banca. Sólo juega si tiene, como mínimo, un As y un Rey o una combinación superior.

- Si la banca no tiene entre sus cartas una combinación de As y Rey o mayor, debe abonar a cada jugador para que permanezca en la partida el importe de la apuesta inicial.
- Si la banca juega, el crupier compara sus cartas con las de los jugadores abona las combinaciones superiores y retira las apuestas perdedoras.

El intercambio de información sobre sus cartas de los jugadores supone la anulación de la jugada y la pérdida de la totalidad de la apuesta a favor de la banca.

Apuestas adicionales.

Comprar una carta adicional.

Los jugadores pueden descartarse de un solo naipe comprando otro por el valor de la apuesta inicial, para ello, cuando llegue su turno, colocará el naipe desechado con la cantidad de la apuesta inicial y recibirá un naipe adicional.



Combinaciones ganadoras y plan de ganancias.

• ESCALERA REAL 100-1

Cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo. Siempre será el 10, J, Q, K y As.



• ESCALERA DE COLOR 25-1

Cinco cartas correlativas de un mismo palo.



• POKER 20-1

Cuatro cartas de un mismo valor y la otra diferente.

