Son aplicables a este juego, las normas de la Ruleta, referentes a la posibilidad de modificar los límites de las apuestas.

El director de juegos del casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de apuestas con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

2. Bandas de fluctuación.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20 o 30 veces del mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

La banda de fluctuación autorizada deberá estar expuesta en las mesas en las que se desarrolle el juego.

Artículo 98. Desarrollo del juego.

1. Extracción y distribución de naipes.

El desempaquetamiento, la extracción de naipes del depósito y la mezcla de los mismos se regirán por lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego.

2. Proceso de apuestas.

Después de haber mezclado los naipes, el "croupier" propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar la primera apuesta llamada "ante", en la casilla marcada como "ante", también podrá hacer una apuesta "Bonus" colocándola en la casilla designada en el tapete.

La resolución de la apuesta "Bonus" no está condicionada a ninguna de las otras apuestas hechas por el jugador y sus cartas permanecerán en la mesa a la espera de la resolución de la apuesta "Bonus" al finalizar la mano.

Cuando las apuestas estén efectuadas y el "croupier" haya anunciado el "no va más", éste comenzará a repartir los naipes por el reverso, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda.

Seguidamente, el "croupier" colocará un naipe por el reverso en la casilla situada enfrente de él de su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe por el reverso a cada jugador y colocará otro naipe tapado en la casilla situada a su derecha.

Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida de que le corresponda su turno tiene la opción de hacer una apuesta "flop" que será de dos veces el valor de la apuesta "ante", o retirase, perdiendo la apuesta "ante". Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión acerca de si hacer una apuesta "flop" o retirarse, el "croupier" quemará la siguiente carta del mazo bocabajo, reparte las tres cartas comunes y las pone boca arriba en el área marcada para el "flop".

El "croupier" preguntará entonces a cada uno de los jugadores con una apuesta "flop" si quiere "pasar" o "apostar" antes de descubrir la cuarta carta "turn".

Si el jugador elige apostar, entonces tiene que hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta "ante" en el área designada para tal efecto y marcada como "turn".

Si el jugador decide "pasar", seguirá en el juego sin realizar la apuesta "turn".

Una vez que todos los jugadores hayan decidido si "pasar" o apostar, el "croupier" quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la siguiente carta común boca arriba y la colocará en el área denominada "turn".

El "croupier" preguntará a cada participante con una apuesta "flop" si quieren pasar o apostar antes de descubrir la quinta carta ("river"). Si el jugador decide apostar, debe hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta "ante" en el área marcada como "river". Si el jugador decide pasar, seguirá en el juego pero sin hacer una apuesta "river".

Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión, el "croupier" quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la última carta común boca arriba y la colocará en el área llamada "river".

Una vez que todas las cartas se hayan repartido, el "croupier" mostrará sus dos cartas y dirá cual es la mejor "mano" de cinco cartas del póquer, usando las dos cartas del "croupier" y las cinco comunes, de acuerdo con la regla de las combinaciones ganadoras del juego.

Por turnos, el "croupier" mostrará las cartas de cada jugador y verá cual es la mejor mano de cinco cartas del póquer, de acuerdo con las reglas de las combinaciones ganadoras del juego.

El "croupier" dirá la clasificación de mayor a menor de las "manos" de los jugadores, si la "mano" de póquer del "croupier" es más alta que la del jugador, el jugador perderá lo que apostó en el "ante", "flop", y en caso de haber apostado, la "turn" y "river".

Si la "mano" del jugador es igual a la del "croupier", la "mano" empata y la apuesta "ante" y "flop", y en caso de haber apostado, la "turn" y "river" se le devolverán al jugador.

Si la "mano" del jugador es superior a la del "croupier", la apuesta "flop" del jugador, y en caso de haber apostado, la "turn" y "river", ganarán y se pagara 1-1.